MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

月刊 GAMEST

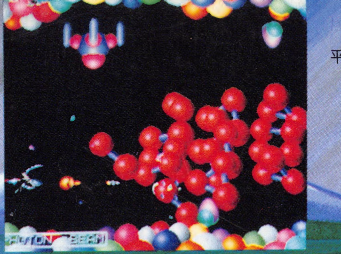
ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト

November. 1991 No.65

平成3年11月1日発行(毎月1回1日発行)
第6巻第11号通巻65号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

11

500 yen





圧倒的!!コナミ渾身の力技!!
ついにステージ紹介だ!
ゼクセクス

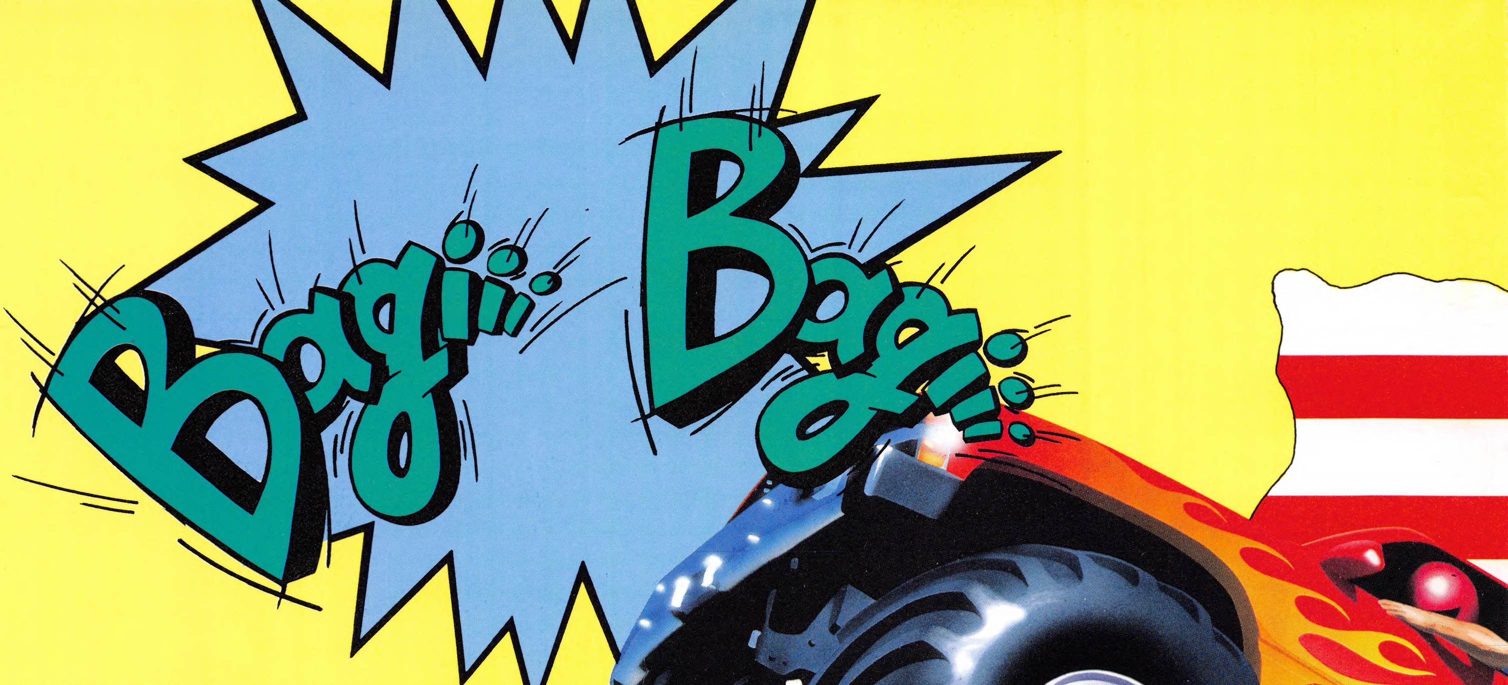
ニューゲームチャンプ
- 機動戦士SDガンダム
- スターブレード
- ザ・キング・オブ・ドラゴンズ
- ザ・シンプソンズ
- レールチェイス
- スパイダーマン
- ギャロップ
- サンダーブラスター
- 2020SUPER BASEBALL
- WWFレッスルフェスト

ストII免許皆伝
- サンダークロスII
- ワンダー3
- クロスソード
- ボンバーマン
- クライムファイターズ2
- ラッドラリー
- デスブレイド

特集 つかんでなんぼ
華麗なるクレーン人生

おまたせ! 彩色コンテスト


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
格闘技。
衝突！転落！大爆走！！地獄のバトルは、怪物マシーンの天国だ。
ぬかるみ、デコボコなんのその。ライバル車には、
愛をこめた体当たり。豪快体力レース「パワーホイールズ」新登場！
初級
CROSSCOUNTRY RACE
中級
MUD BOG RACE
上級
ICY ROAD
破壊レース
CAR-CRUSHING



1000馬力の怪物マシーンが大集合。キングの座をかけ、変化に富んだ過激コースを大爆走。行く手をはばむ障害物には体当たり！ライバル車を蹴散らしてゴールインを決めてくれ！

●プレイ人数：2人（途中参加可能。ただし、単独プレイ）●ラウンド数：4ラウンドからセレクト（初級・中級・上級・破壊）●各コースとも3周を時間内にクリアするか、障害物を破壊するとキミの勝利だ！●基本操作は、ハンドル（ロック TO ロック）、アクセル、ブレーキで。L↔H 2段シフト、スタートボタン付き●ニトロスイッチで爆発的なスピードアップ可能●衝突や転落などのたび車体がボロボロになる画像が登場●誰でも気軽にプレイできる操作のしやすさと臨場感溢れる映像が魅力。



パワーホイールズ

株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4888



守るべき命ががある限り、
人は戦士でいられる…

機動戦士 SDガンダム

～サイコサラマンダーの脅威～

by 塩原パテヲ&水島屋T.J.

**ジオンに、まだ誰も見たことがない影ひとつ…
史上最強の大型可変モビルアーマー登場!!**



メッサーラ登場。変型もするぞ。



ガンダム、星の海へ。襲いかかるバーザム編隊。

ついに発売されました!!機動戦士SDガンダム。やはり、バンプレストときたらガンダムですよね。

ガンダムを知っているゲーメスト読者がこのゲームをプレイする理由といったらいったい何でしょう?ズバリ!なつかしいキャラクター見たさではないでしょうか。

事実、私、水島屋T.J.と塩原パテヲもあの歴戦の勇士、ガンダムを操るアムロとなって敵、ジオン軍と戦ってみたいがためにこのゲームを他の編集部員に譲らなかったのです。

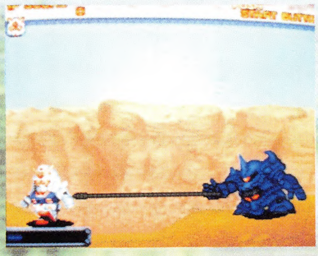
…てなわけで2回目の紹介、5面までの名場面の数々をとくとご覧あれ!!

そしてコロニーへ…(STAGE4to5 STORY)

南極スペースシャトル発射基地から宇宙へ出たガンダムは最終要塞を目指す。1年戦争で染みついた戦いの匂いが引き寄せるのか、敵モビルスーツの群れがガンダムの行く手を遮る。

敵要塞への最短距離上には2つのコロニーが浮かんでいる。ひとつは、かつてテキサスコロニーと呼ばれた観光専用のコロニーで荒れるままに放棄され、砂漠化している状態は1年戦争のころと変わってはいない。そしてもうひとつは〝ノイトラール〟と呼ばれる都市コロニーで、集団疎開が行われ既に無人化して久しい。

敵MSとの戦いに流されながらも任務遂行を急ぐガンダムは、両コロニーを突破することにした。



ザクとは違うのだよ、ザクとはっ!!

しかし、両コロニーにもネオジオンの手は既に伸びていた。待ち構えていたかのように襲いかかる砂漠戦専用のMS群を退けテキサスを後にしたガンダムはノイトラールへ向かう。

整然と並ぶビル街での戦いのなかで敵MSの爆発に巻き込まれ、ガンダムはコロニーの外に放り出された。宇宙空間での敵の猛攻にガンダムは再びコロニーの中に逃げこんだ。

そこにはさっきまで整然と並んでいたビル街はなく、廃墟の如き瓦礫の群れが広がっているだけであった。一瞬にしてコロニーを廃墟と化す圧倒的な力にガンダムは目を疑った。

我にかえったガンダムが見たものはゆっくりと近づいてくる巨大な黒い影であった。



アッシマー飛行形態。このあと変型して攻撃する。



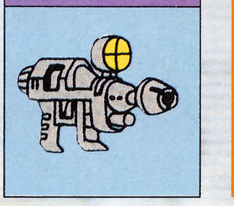
ノイトラール内。青空と星の同居する不思議な空間。

全アイテム一挙公開!!

SDガンダムに登場する、心強いアイテムを説明しよう。

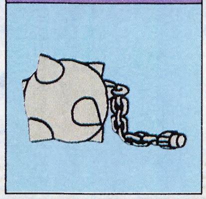
攻撃アイテム

ビームライフル



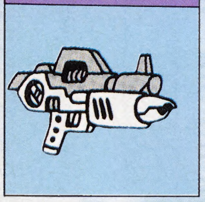
ガンダムが無装備の場合に使える、遠距離用武器。バルカンの約2倍の攻撃力を持つ。
1面の森のシーンの途中でシャアザクに数発、ダメージを与えると置いていくので、必ず取っておこう。

ハイパーハンマー



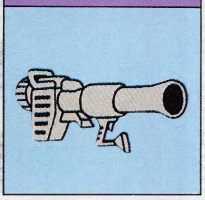
ガンダムを中心に約270度にわたって周りを攻撃してくれる中距離用の武器だ。慣れないうちは使いづらいが、間合いをモノにすれば、2面はかなり楽になるシロモノでもある。
※なお、地上戦でハイパーハンマーを振るときは一瞬、動けなくなるので注意が必要だ。
2面の前半でシャアズゴックにダメージを与えると置いていく。ぜひ使いこなしてほしいアイテムの一つだ。

トリプルキャノン



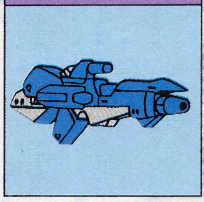
3方向に弾を発射してくれる。多方向に弾を分散させて戦いたい場所（3面や宇宙でのシューティングシーンなど）では使える武器だ。
2面後半でシャアズゴックにダメージを与えると置いていく。単発としての弾に威力は期待できないが、2面後半から3面にかけてはハイパーハンマーよりも使えるだろう。

ハイパーバズーカ



バルカンの約3倍の威力をもつバズーカを発射できる。威力があるため連射がきかず、画面内に1発しか撃てない。要するに、敵に近づいたり、画面右のほうで撃てば速く撃つことができるわけだ。
高次面でシャア専用モビルスーツにダメージを与えると出現する。

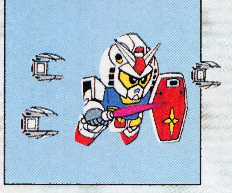
ハイパーメガランチャー



ゲーム中、最強の武器だ。その破壊力はすべての敵を貫通し、他の武器の2倍以上の幅を持つ。
高次面でシャア専用モビルスーツにダメージを与えると出現する。

なお、これらの攻撃アイテムを取ると、近距離の敵を攻撃するビームサーベルが使えなくなる。
さらに、面クリア時におけるアイテムルーレットでもこれらのアイテムを得ることができる（使用の有無も選択する）。

フィンファンネル

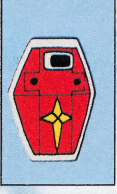


画面中をランダムで動き回る援護武器。気まぐれなのであてにしてはいけないが、ないよりはあったほうがよい。
最大3個まで装備可能で、他の攻撃アイテムとの併用もできる。

防御アイテム

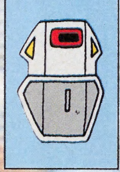
防御アイテムは全部で4種類あり、ガンダムの前方を防御する役割をもつ。レベルによって決まっている一定量のダメージを受けることにより、上・下と壊れていく。

ガンダムシールド



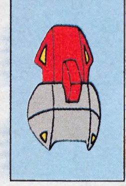
一番最初に取れるシールド。4つの中では一番、耐久力が低い。

MK－IIシールド



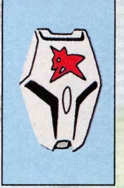
2番目に現れるシールド。ガンダムシールドより耐久力が高い。

Zシールド



3番目に現れるシールド。MK－IIシールドよりも耐久力が高い。

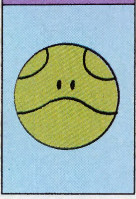
シールド



最高ランクのシールド。他のシールドよりも耐久力が高い。

回復アイテム

ハロ



特定の場所で出現し、取ると全ゲージの約半分のダメージを回復する。場所によっては出現時間が短く、すぐに画面外に消えてしまうのもあるので注意が必要だ（3面のエレベーターの所など）。

前半面ワンポイントアドバイス!!

さて、発売されたということで、今月号ではまずダメージを受けやすい場所のチェックから押さえていくことにしよう。来月では塩原パテヲがマップを書く！とはりきっているので細かいポイントは1ヵ月待ってもらいたい。
では、ゲーム全体を通していえることを個条書きにしていこう。

①しゃがみはよけに使う！
ガンダムはレバー下でしゃがむことができるが、これは敵の弾をよけるのに使うためにある（弾の種類によってはよけられないものもある）。
ジャンプでよけるよりも効果がある場所もあるので、どちらがよいかはいろいろ試してもらいたい。
なお、しゃがみ中は一切攻撃ができない。

②丘の上では戦うな！
ガンダムの攻撃の死角は下だ。丘の上にいるときにその丘よりも低い位置から体当たりや攻撃されたら逃げるしか手がなくなってしまう。
丘が見えたらすぐに前に越えてしまうと、案外プレイが楽になるだろう。

③武器がないときは常に連射！
武器がない状態といえば1面前半や死んだときだ。この最弱状態で最も有効な攻撃がズバリ！近距離戦でのビームサーベルなのだ。
ビームサーベルは敵が近くにいるときに自動的に攻撃してくれるので、敵がたくさん出現する場所では攻撃ボタンを連射したほうがよい。

④ジャンプは手短に！
ジャンプは主に敵の攻撃をよけるために使用する。ジャンプ中にも攻撃はできるが、着地点に敵がたくさんいると結果は火を見ずともわかる。
ジャンプは地雷などをよける以外には極力使わないようにしたい。

STAGE 1



くぼみにはまって旧ザクを真っぷたつ!!

前半だけに敵の数が少ない。ここは落ちついて、ビームサーベルを使ってみよう。旧ザクの攻撃は設定通り、体当たりだけだ。

最初の丘を越えたら前と後ろから同時にザクが出現する。ここは画面一番右まで進み連射していれば、前のザクは出現即倒せるので後ろからくるザクにさえ注意していればよい。



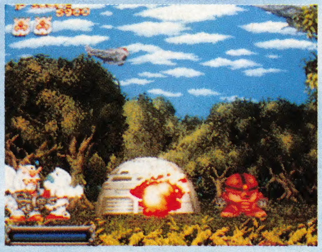
背景のザクが左に消えたと同時に後方から出現するぞ。

アッガイが出現しても真ん中か一番右で連射していればダメージはくらわないだろう。
シーンが変わってから注意してもらいたいのは丘が見えた後に前→後ろ→前→後ろと出現する赤いマラサイだ。丘が見えたら一番右にへばりつき、交互に倒そう。



前、後ろ、前、後ろと丘を越えつつマラサイを倒そう。

ちなみに背景で味方基地がある場所ではアッガイに基地を壊させると基地の中からジムが飛び出してくるぞ。



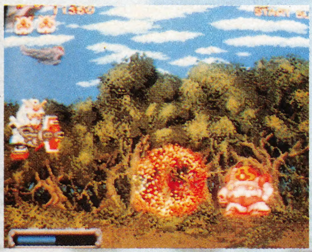
森からジャンプして出現するザクのみを倒すと…。

さあ、沼が現れた。ここも右のほうに寄って前方から現れるゴックを出現即倒そう。ただし、3匹目のゴックは後ろから出現するので覚えておこう。

ボスは黒い3連星、ドムだ。期待していた「頭のっかり」は使えないが、早めの2段ジャンプでよけつつ、あわてないで地道に戦えば問題はない。

一匹目のドムはビームライフルを持って連射していれば、左に消える前に壊せるので壊してからの2段ジャンプよけが目安になる。

ドムが左から現れるか右から現れるかは、画面外に消えてからのドムの動きで見切れる（背景を移動するパターンと移動しないパターンがあるので）。

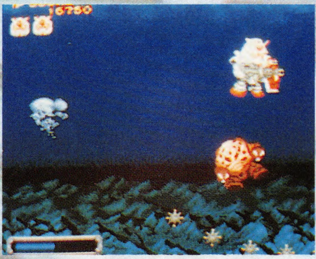


2段ジャンプを有効に使おう。

STAGE 2

水中を自由に動き回ることができるこの面は、武器チェンジがポイントとなる。8月現在、有効とされている武器チェンジパターンは出現する順番に武器を取っていくパターンで、ビームライフル（1面より持ち越し、ルーレットで他の武器が当たった場合はその武器）→ハイパーハンマー→トリプルキャノン（3面に持ち越し）だ。

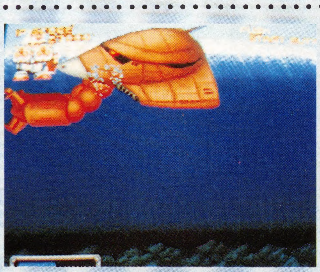
さて、この面は武器を失う＝死ぬと、大量に出現する敵を処理できずにはまってしまうのでノーミスで進んでいくことが大前提となる。



機雷は上に浮かせてから戻って破壊する。

1面をノーミスで越えた場合、ビームライフルを持っているはず（ルーレットで他の武器に換えない限り）。この際、注意したいポイントは、敵の中でゴックとゾックだけは耐久力が2発であるということ（ハイパーハンマーに換えても同じ耐久力）。あとはハイパーハンマーの間合いの感覚を何回もプレイしてもらって覚えることだ。

中ボスのグラブロは、口から3連発の水平弾、背中から無数の爆弾で攻撃してくる。上からの爆弾は左端でハンマーを振って壊し、直後、水平弾を上下でよけるパターンを2、3回繰り返す（要するに水平弾とY座標を合わせない）水平弾発射直後の体当たりは画面左端のグラブロの手の上が安全地帯になるのでこれも活用してもらいたい。



接近されたらここが安地。

この面で後ろから出現する敵はボス直前のユーコンと画面下を移動するゾック、そしてボスの弱点（右上の司令塔）を攻撃する際に出現する多数のモビルスーツだ。これらの出現場所を押さえておけば、左からの敵は怖くなくなるだろう。



ボス、マッドアングラー。ハッチは破壊できるぞ。

ボスは司令塔にたどり着くまでに本体のミサイル発射口を倒しておきたい。アイテムのトリプルキャノンとハロは絶対に取るように。

SD GUNDAM

SDキャラマニュアル

今回はバンプレストさんのご好意により、キャラクター原画が手に入ったぞ!!



メッサーラ 変形するぞ!!木星製のモビルアーマー。パプテマス＝シロッコの乗機だ!!



バーザム 編隊で突っ込んでくる。トサカがイカしてるね。



ゲルググ 回転しながら出てくるのがかわいい。



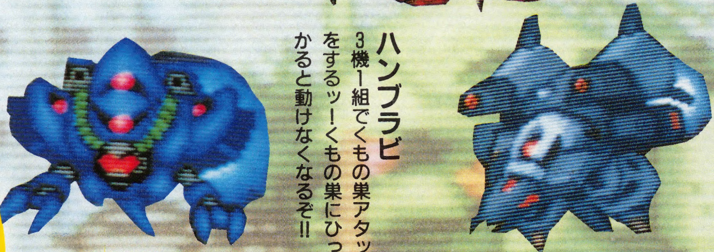
ザクレロ オレ様のザクレロはそう簡単には落ちら…うわーっドカン。



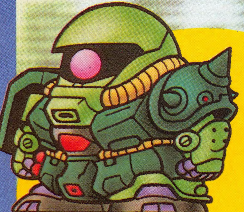
マゼラアタック 砲塔部分が独立し、飛行できる。体当たりで落とせ!!二階級特進だっ!!



シャア専用ゲルググ（アイテムキャラ）ビームなぎなたで攻撃してくる。エルメスとのコンビプレイは今回はなし。



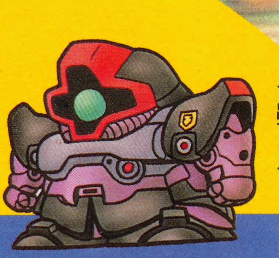
ハンブラビ 3機1組でくもの巣アタックをする。くもの巣にひっかかると動けなくなるぞ!!



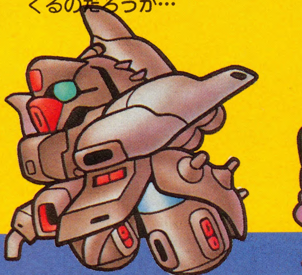
ザクII改 ザクもかっこよくなったものよのう。



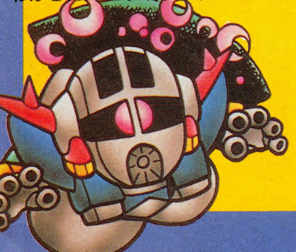
バウンドドッグ 変形してUFOロボになるぞ!!変形パターンは必見!!



リックドムII ゲーム中では編隊で出てくる。



α＝アジール こいつは!!どんな攻撃をしてくるのだろうか…



ジオング 足がない!?おえら方にはそれがわからんのですよ。大丈夫です。

史上最強のシューティング ゼクセクス

恐るべきグラフィックと謎のフリント
今ここに全容が明らかに!

石井ぜんじ

ついに、ゼクセクスの全容が明らかにされようとしている。今回は、ステージ4までのシーンと、パワーアップシステムをくわしく紹介する。必見だ。

ニュータイプオプション"フリント"

フリントは、自機と違って一種の生物です。生物ですから弾は撃ちません。そのかわり、生物ですから意志があり、自分に近づいてきた敵は手足でなぎ倒そうとします。

フリントは自機より、ずっと、ずう〜っと優れた生物なので、敵ごときの弾では絶対死にません。

食料は、フリントのアイテム。黄金色に光るアイテムを自機が取ってくれると、フリントは変態し、足が2本、3本と増えます。3本になったフリントはもう成人(おとな)ですから、これ以上足が増えることはありません。

自機(フリントロック)による、フリントの調教の仕方

フリントは、ロックしているときとお散歩させているとき(放しているとき)ではその性格・使い方が全然違います。それでは、くわしく説明していきましょう。

ロックした状態のフリント

ゲームスタート時に、フリントは足が1本の状態で、自機にロックされています。このとき、フリントは自機の正面にロックされており、前方シールドをつけてあるのと同じ状態です。ただし、レーザーのような弾やとても固い敵の体当たりは防げません。

○フリント地獄突き

フリントをロックしている状態でショットボタンを押し続けると気合がたまっていきます。気合がたまったところでショットボタンを押すと、必殺の"フリント地獄突き"が出せます。

フリント地獄突きは、フリントの状態に応じて伸びる手が1本～3本になります。気合をためるだけに、威力は強力です。

一見、サンダーレーザーのように見えるフリント地獄突きですが、実はフリントの触手が伸びているのです。だから地形を貫通はしません。

気合はためている時間に応じて2段階にたまります。段階に応じて触手の伸びる長さが違います。

○フリント発射

フリントをロックした状態で、フリントボタンを押すとフリントが離れます。通常は、フリントはその場で離れます。

しかし、フリントを離す前に、ショットボタンを押し続けておいてからとばせば、フリントは一気に遠くまでとんでいきます。

たいてい、自機の近づけない危険なところにフリントを置きたいはずです。だから、このフリント長距離砲はとても重要なテクニックなのです。フリントは、気合のため方によって、2段階に遠くへとんでいきます。とんでいくフリントをぶつければダメージも与えられるので、一石二鳥でしょう。

フリントをお散歩させているとき

フリントを離していると、フリントは近くにきた敵を手足で倒し、弾を吸収してくれます。また、ごく近くなら敵のほうへ動いて倒してくれます。

ただし、あまり過信は禁物。彼は自分の身がかわいいので、あまり遠くの敵には寄っていって倒してくれません。思ったところへフリントを置くことが大切です。

フリントを離しているときに、再びフリントボタンを押すと、プレイヤーのほうへやってきてくれます。これを利用してフリントを誘導することもできます。

また、フリントを離しているときにショットボタンを押しっ放しにしていると、かなり連射してくれます。

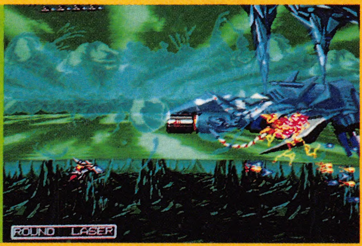
このように、フリントはゼクセクスのゲームの中でとても大きな位置を占めています。フリントを使いこなし、フリントとお友だちになって戦いを有利に進めましょう。

STAGE 1 プラネット ザウバギア

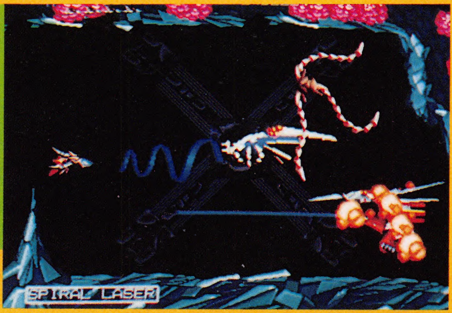
緑色に渦巻く大気の中、敵と最初の戦闘が行われる。敵の戦艦をいくつか倒すと、雲の中を抜け惑星の地表へと進む。

硬い岩がトゲの様に乱立している地表を進むフリントロック。突然岩の柱が前方に出現したりする。

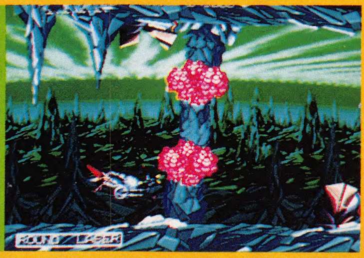
ボスは2台1組の戦艦だ。いったんやられたあとに、合体して四次元砲の中からいろいろなものを吐き出してくる。



緑の大気の中を突き抜け、地上へ。フリントで敵戦艦を倒す。

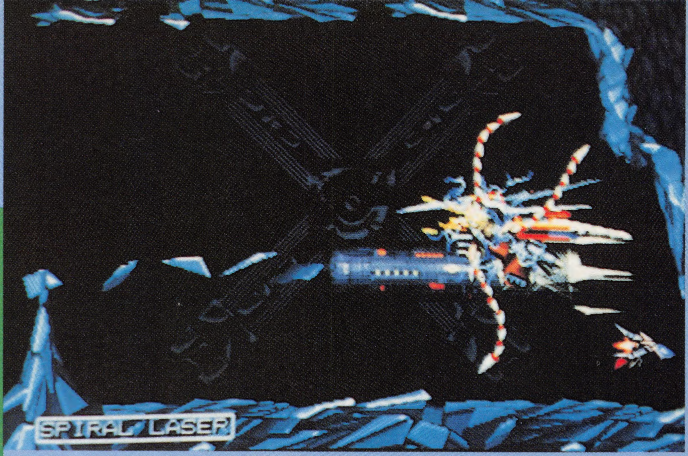


2台の戦艦に対して、スパイラル・レーザーで攻める。



ピンク色の部分から、石の柱が増殖する。

KONAMI'S〔XEXEX〕



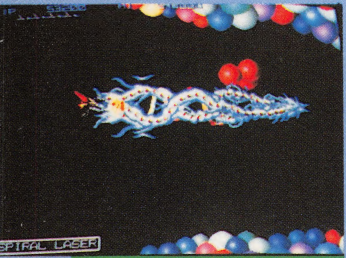
合体したボス。砲の中からいろいろな攻撃をしてくる。

STAGE 2
プラネット ディース

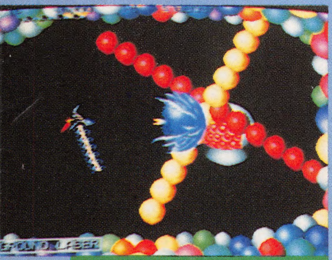
DNAというか分子の形をしている不思議な物体に満たされているステージだ。分子や、分子のつらなった長い棒が、ぐるぐると回りながら迫ってくる。

空中を漂っている大きな円盤のようなものは生物らしい。子供を産み出してくる。

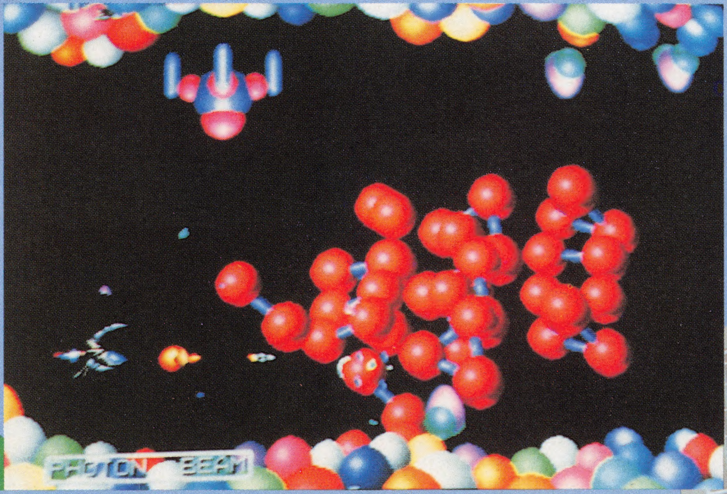
ボスはでかい分子の固まり。弱点はイクラだ。



これが第2段階地獄突き。舞台はSTAGE2。



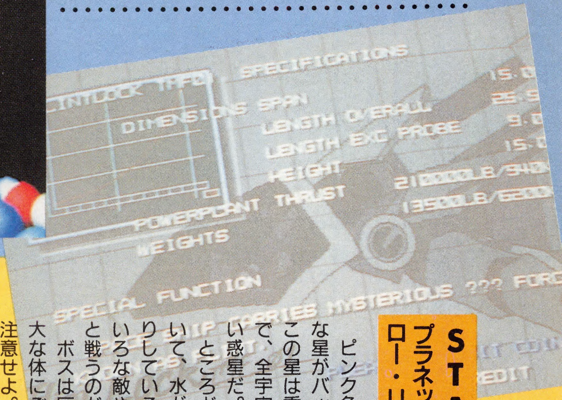
STAGE2のボス、分子の集合体。中央の本体を狙え！



迫りくる分子の集合。撃って撃ちまくり、活路を開け！



画面後方から、“ラビオリ”出現。倒すと鳴く。



STAGE 3
プラネット ロー・リール

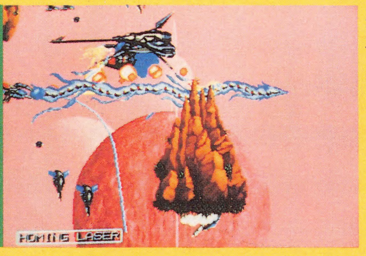
ピンク色の大気の中、大きな星がバックに自転している。この星は重力場の狂った惑星で、全宇宙の中でも特に珍しい惑星だ。

ところどころに岩が浮いていて、水が流れたりたまったりしている。その中で、いろいろな敵や、この惑星の生物と戦うのだ。

ボスは巨大なドラゴン。巨大な体にぶつからないように注意せよ。



いったいどんな重力が働いているのか、水が奇妙な流れ方をしている。



STAGE3は上下無限スクロールのファンタジーステージだ。



空飛ぶ竜の落とし子の大群。レーザーに気をつけろ！

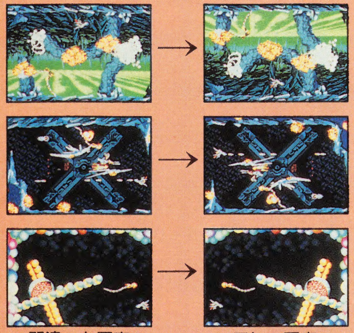


巨大化した竜。上下無限スクロールなので動きが奇妙だ。



ごめんなさい！

先月号の写真で間違いがありました。



間違った写真　　正しい写真

●読者の皆様、コナミの皆様に大変ご迷惑をおかけしたことをおわびいたします。

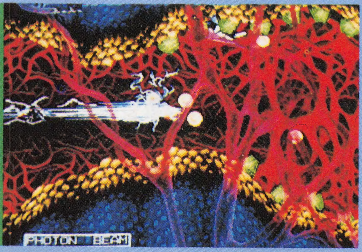
STAGE 4 プラネット アルテール・クール

究極の細胞内部ステージだ。ぐちゃぐちゃとぜん動する上下の壁の中を進む。壁の中にはりついている敵や、奇妙な生物たちは強敵だ。

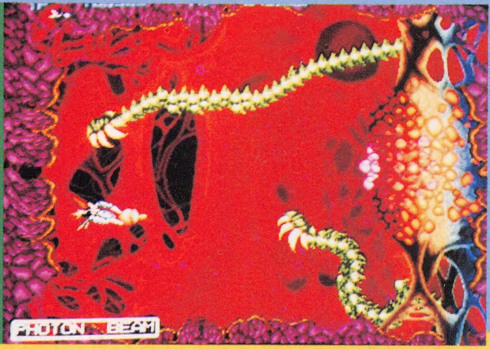
とにかく、このステージは今までのゲーム史上、最強のグラフィックを誇る。ぜひ体験しよう。



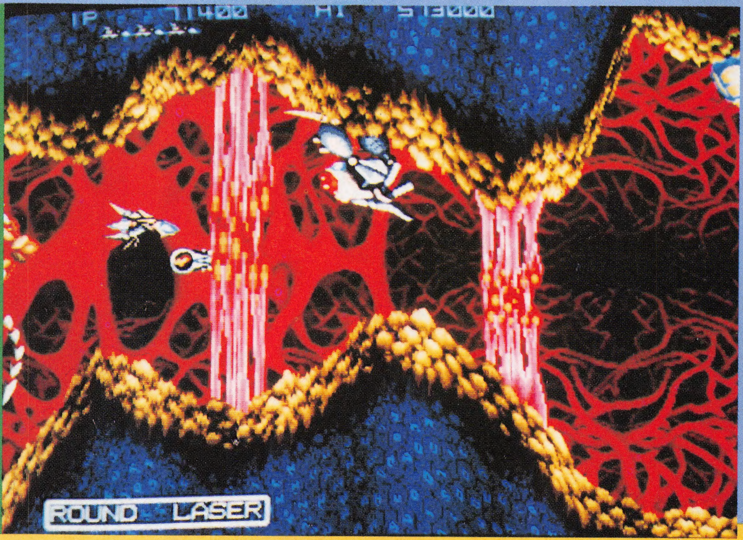
細い微生物のようなやつらが、いくつも押し寄せてくる。壁はぐちゃぐちゃ動いてる。



STAGE4、アルテール・クール。恐るべき奇怪な惑星だ。

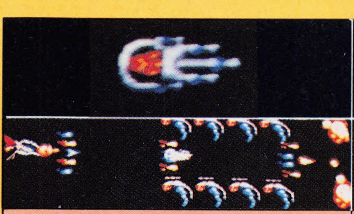


これがボスだ！手の動きには驚かされる。動物なのか？植物なのか？



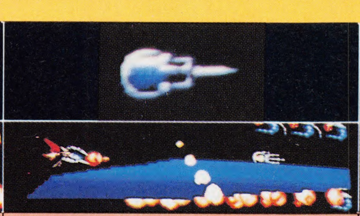
ピンクの粘液が、ズルズルと音をたててひきちぎられる。果たして次のボスは？

これがパワーアップだ！



ROUND LASER

短いショット状のレーザーが何発も正面へとんでいく。ノーマルショットのパワーUPバージョン。



SHADOW LASER

左右に動くと青い影をひくレーザー。影の部分すべてに当たり判定がある。



HOMING LASER

正面に強力な貫通レーザーを、両側に敵を誘導して曲がるレーザーを出す。



SPEED UP

スピードアップは４段階。ノーマル状態だととても遅く、危険。そこで、必ず一速は取っておこう。このパワーアップの形だけは最初に覚えよう。



FLINT

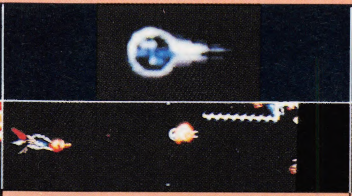
新タイプのオプション、フリントのパワーアップアイテム。１つ取るとフリントの手足が２本になり、もう１つ取ると３本になる。黄金色。



GROUND LASER

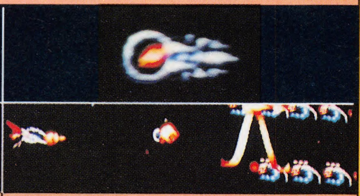
斜め下方向に地形に沿って流れるレーザーを発射する。

地形のあるステージや下方向にはかなり有効。



SEARCH LASER

細いレーザーが敵をサーチしてとんでいく。直角に曲がって誘導する。



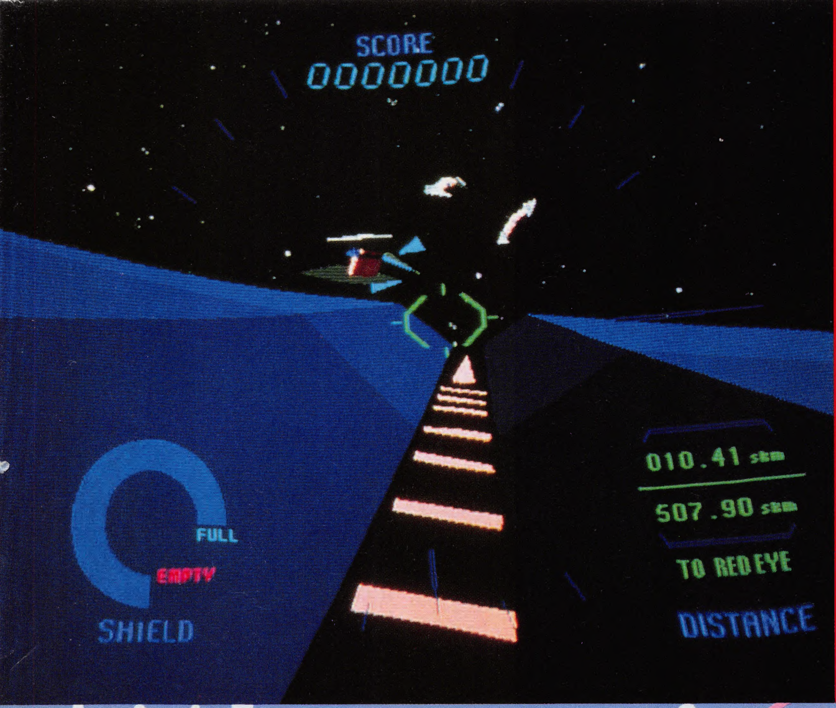
SPIRAL LASER

渦巻を描くレーザーが前方へとんでいく。威力は強そう。

無限の大宇宙が体験できるぞ!

STAR BLADE
スターブレード

強制スクロールものの3DCGシューティングだが、展開あふれるスペースバトルにより、大迫力のプレイが体験できる。



スターブレード発進!!

極秘作戦「オペレーション・スターブレード」

ある日突然連邦攻府に銀河系外からの通信が割り込んだ。「銀河連邦に警告する。君たちは即座に降状し、我々『帝国』の支配下に入れ。さもなくば、連邦星を破壊する」と。

帝国の機動惑星「レッドアイ」は、対動惑星兵器である「ウェイブキャノン」を使うべく照準を連邦星に向けつつあった。

連邦政府は、危機回避のため、連邦宇宙軍（UGSF）を出動させた。

UGSFは、レッドアイを破壊すべく、1つの極秘作戦をまとめた。その名を「オペレーション・スターブレード」

これが3Dの威力だ

昨年、大阪で行われた花の博覧会にてナムコは、ギャラクシアン3で、スターブレードの前作にあたるソフトを開発。

それは、多人数で目的を達成するというストーリーのもとでプレイされていたので、とてもゲームセンターレベルのものではなかった。

それを今回、ゲームセンターにも置けるレベルとして1人プレイで楽しめるものとしてスターブレードが登場。

これにより、最近、力をつけてきているナムコのCGの映像で、臨場感あふれるスペースバトルが楽しめることになった。

これがスターブレードだ!!

無限遠投影システムにより、25インチの大画面モニター映し出される宇宙が、大宇宙になり、その壮大さをリアルに表現。これに加え、4チャンネルのサラウンドシステムが、目だけでなく、身体全体で、宇宙を感じさせてくれる。

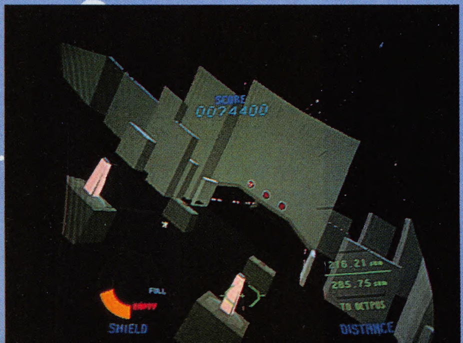
筐体は、ムービングものでけっこう大型。プレイヤーに臨場感を与えるため、ギャラリーの人たちにはちょっと画面が見にくい。



壮大な宇宙空間でのバトル。



3DCGならではのこのアングル!



徐々に近くなる建物。迫力満点。



渓谷地帯でのバトル。敵の出現に注意。



筐体には、操作系として、レーザーガンがついている。プレイヤーは、これを使って、照準を上下左右に動かし、トリガー、ボタンによりレーザーを発射し、敵を倒していく。

ムービング部分は、アクティブシートとよばれるイスで、敵の攻撃を受けたときに、激しく動き、スペースバトルを体験できるぞ。

（するずる）



オクトパスへの侵入口だ。

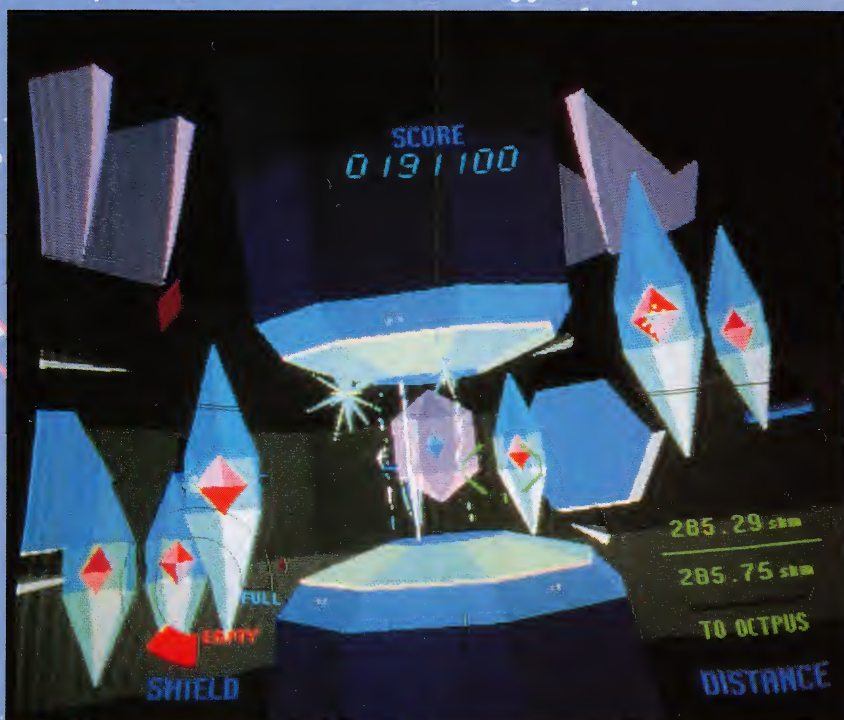
建物の間から、…







シールドが！もつか、大丈夫か！



こ、これがオクトパスの核だ！

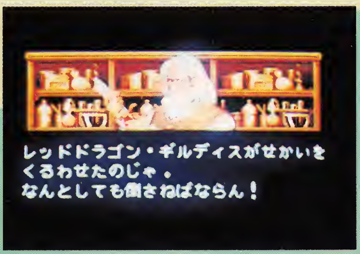


ザ・キングオブドラゴンズ

©カプコン

さあ行こう冒険者たちよ！黄金と名声の待つファンタジーアドベンチャーの世界へ。ドラゴンの財宝を手に入れろ！

遠藤ちゃら子



古来、レッドドラゴンは悪の化身といわれております。ドラゴンの知能は人間以上だそうです。

先月ちょこっと紹介したファンタジーアクションゲーム、THE KING OF DRAGONSが発売されました。もう、プレイしてみたかな？

ようこそ！剣と魔法の世界へ

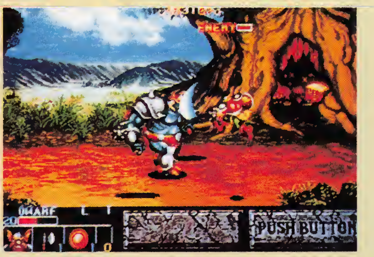
このゲームはファンタジックワールドをオリジナルシナリオにそって進んで行くアクションゲームです。

マイキャラクターはファンタジーの世界では代表的な5種類のタイプから選ぶことができます。

1つのタイプでクリアしたあとも、違うキャラクターを選んで再び挑戦することもできますね。

冒険の舞台は全部で16面。ステージのラストには手ごわいボスが行く手をふさいでいます。ボスを倒すとステージクリア。次の面に進めます。

面クリア時（ボスを倒したときね）にはより強力な武器、防具を手に入れることができます。



おじちゃんかっとびの図。1面ボスとはいってもあなどれないっす。

愛しきマイキャラたち

先月にもキャラクターの紹介はあったけど、今月はもう少し深くキャラクターについて説明しましょう。プレイするときの参考にしてくださいね。

★ファイター　デレク

攻撃力が高く使いやすいキャラクターです。ただ、マジック・クリスタルの効果は期待できません。初心者向き。

★クレリック　アルド

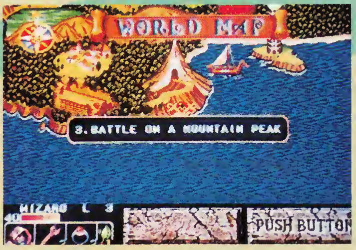
スピードに欠けるものの、防御力は目をみはるものがあります。ファイターと並んで使い勝手のいいキャラクターといえます。レベルアップも早いので操作に慣れたいのならクレリックを使うのもいいでしょう。

★ウィザード　レジェ

マジックユーザーの例にもれず体力が低いです。が、高レベルになってからの攻撃力はすさまじい。体力も後半、ぐんぐん上昇します。大器晩



敵に囲まれ大わらわ。マジック・クリスタルに救いを求めるわたし。銭袋も拾おうね。



マップ画面です。左上のコンパスが雰囲気を盛り上げてる。



メガクラッシュとも呼べる危機回避の魔法。例によって体力を少し消耗します。乱用はさけましょう。



カエルになーれカエルになーれ♪クリスタルの中のケロタンが超プリチー♡

成型です。マジック・クリスタルの効果も一番高いキャラです。

★エルフ　ラベル

素早さは一番で飛び道具の弓矢を操ります。遠くから敵を攻撃できるのは非常に有利。宝箱のワナにもひっかかりません。しかし、体力は低くレベルアップも遅いです。のろいキャラクターの嫌いな人にはおすすめです。

★ドワーフ　バルガス

攻撃力もなかなかのもの。その体型のため敵の攻撃もくらいにくいです。ジャンプの滞空時間が長いのは有利なのかな?

このように個性的なキャラクターがそろっているわけです。とりあえず一般的なファイターでプレイしてみて、慣れてきたら好きなキャラを選んでみては?



ホーネホネロック（古いかしら?）地面がたがやしたあとの畑みたいじゃあーりませんか。



操作系について

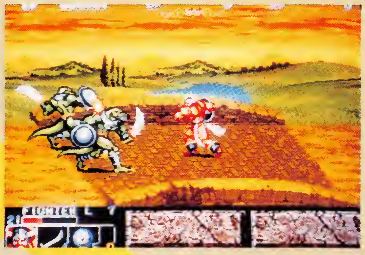
このゲームには防御という特殊操作があります。特殊といっても敵の攻撃とぴったり横軸を合わせればいいだけ。

ところが文で書くと簡単ですがなかなか軸が合いません。

コツとしてはキャラクターの影を見て合わせるといいでしょう。防御姿勢ではドラゴンの出す炎なども返せます。うまく使えれば戦いが有利になることうけあい。

ほかにはマジック・クリスタルはドリブルして使いどころまで運んでいくようにしましょう。ただし10秒ほどすると消えてしまうので注意。敵が多いところで使うほうがいいですよね。

なんて美しい背景なのでしょう!?下方からのライティングはムードばつぐんよねー。おそくなりましたが自分のウィンドウの説明をしましょう。左から自分の顔、武器のレベル、防具のレベル、回復の葉（残機数ね）となっています。上は体力、総合レベルです。



夕日の中でリザードマンをむかえうつ!!男のロマンよのう。右下の表札みたいなのは2P、3Pのウィンドウだよ。



竜騎士は手強い!そのうえリザードマンまで現れたとあってはたまりませんよ。ちなみにウィザードの防具はプロテクトネックレス。魔法のかかった首飾りのようです。

ムードにどっぷり

ザ・キング・オブ・ドラゴンズのような世界観あふれるゲームをプレイするときは、ただ先に進もうとか点をかせぐとかにのみとらわれず、VGM、グラフィックなどにもチェックを入れてみると楽しいと思います。一貫した世界観にもとづいて作られた音楽や画面は知らぬ間にプレイヤーを幻想の世界へひき込んでくれるでしょう。

ぜひファンタジーワールドのだいご味を体験してみてくださいね。この秋はTHE KING OF DRAGONSでバッチグーですね。



ワナにかかって凍るわたし。竜騎士さん助けてちょうだい。でも焼かれるのはいやーん!ウィンドウのステイタスまで凍ってるのは笑えるわ。



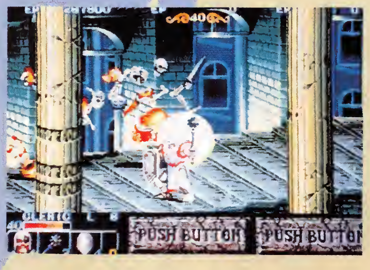
なんかへっぴり腰だなあ。素早いエルフくんです。敵のスライムは空中にバウンドしていると しか攻撃が当たりません。

■マジック・クリスタルの効果

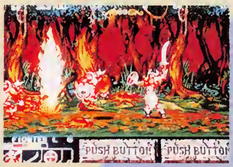
METEOR	モンスターの頭上に石をふらせる
THUNDER・BOLT	モンスターにイナズマを落とす
FIRE・WALL	モンスターを炎の柱でふきとばす
FROG	モンスターをカエルにかえる
JEWELRY	モンスターを宝石にかえる



お客さんこってますねえ。肩おもみしましょ。ちがうって、人面鳥の高い高ーいはすごく痛い。くらっちゃだめだよ。



ホーネホネロック（もういいって）。スケルトンがバラバラになるときの音がカラカラしててベリーグッドです。これは魔法を使ったところ。



敵に囲まれたら魔法を使おう。ぐずぐずしていると大きなダメージをうけてしまうよ。

THE SIMPSONS
ザ・シンプソンズ

by 水島屋T.J.



発売されてほぼ1カ月たった「THE SIMPSONS」、もうプレイしてみたゲーメストプレーヤーもたくさんいるはず。

さて、2回目の紹介&ワンポイントアドバイスは1面から一気に7面までを特集!!まずは基本的な遊び方を前回の補足と一緒に改めて紹介することにしましょう。

さっそく、紹介していこう！という前に忘れちゃならないストーリーから今月はスタート！

ゲームシナリオ

スプリングフィールドダウンタウンのある昼下がりの午後、シンプソン一家が宝石店の前にさしかかった瞬間、突然非常ベルが鳴り、宝石店のドアをぶち破って、3人のギャング野郎が飛び出してきた。

大急ぎで逃げるギャング団のボス（スミサース）は、出会い頭にホーマー・シンプソン（父親・35歳）と正面から衝突！その勢いで、スミサースの右手から宙に飛んだ大きなダイヤモンドは、こともあろうに、キャンディーと間違えたマギー・シンプソン（次女・1歳）のお口にスポッ！あわてたスミサースは、マギーごとダッコしてダッシュでエスケープしたのでありました。

〝マギーッ〟と叫んではみたものの、一瞬の出来事に呆然と立ちすくんだシンプソン一家の運命はいかに！……

覚えてほしい！3つの約束

まず初めにゲーム全体を通して覚えてほしい3つのアドバイスから列記していきましょう。

その1、「敵をたくさん出現させせない」

言い換えると「少しずつスクロールさせる」ということになりますね。

多人数でプレイする場合以外ならこのタイプのゲームは地道に進んでいくものです。あせらずに敵を確実に倒すことを心がけましょう。

その2、「敵のアルゴリズムを見切る」

敵は必ずプレイヤーの右横か左横を狙ってゆっくり移動します。アルゴリズムを見切るといっても、この「右」か「左」を見極めればいいだけです。

さらにいってしまうと、このアルゴリズムを見極めた上で、プレイヤーが行う攻撃方法も大きく2つに分けられてしまうのです。

それは「敵と重なって攻撃→Y座標をずらす」と「ジャンプアタック→Y座標をずらす」です。前者は主に対ボスに、後者は主に中ボス、ザコ敵に活用します。後者の詳しい説明は次項にて。

その3、「ジャンプアタックを多用する」

ジャンプアタックには2種類あります。遅い鈍角のものと速い鋭角のものです。が、主に使うものは後者の速いジャンプキックで、慣れないうちは失敗して前者の遅いジャンプキックになる場合も多いでしょう。

でも、このゲームでは失敗してもダメージを受けることが少ないので案外、安心してジャンプキックが連発できることと思います。

速いジャンプを出すコツを教えます。ジャンプボタンを気持ち長く押してアタックボタンを押してください。ほら、できたでしょう？

速いジャンプキックが使える理由はもう一つあります。フィールド上に時々落ちているアイテムのモップやハンマーを取ることによってザコ敵はすべて一発で倒すことができるのです。これははっきり言ってうれしい。

さらに!!モップやハンマーは中ボス、ステージボスに対しても強く、武器を持たないときの2倍（以上!?）のダメージを与えることができます。

ちなみにモップは振り回す武器でハンマーは振りおろす武器です。ジャンプアタックでは両者に違いはありません。

では他の武器のパチンコやボウリングbagが出たら取るべきか否か？答えは「モップ、ハンマーを持っていたら取らない、何も持ってなかったら取る」です。なお、ホーマーを選んだ場合、ボウリングを投げる際、時間がかかることを付け加えておきましょう。

この項目だけ長くなってしまいましたが最後にもう一つだけ、モップとハンマーは死んでしまうとなくなります。面クリアしてアイテムはなくなりますが、一度取ったモップとハンマーは**絶対**になくさないように努力してくださいね。

○1〜4面、チェックポイント！

さて、基本を分かっていただいた上で、各面の注意すべきポイントを列記していきましょう。

STAGE 1

3匹以上敵が画面上に出現している場合、まず敵から離れて敵を迎えうつ体勢になることがポイントになります。この状態で前述したジャンプアタックを行うわけです。1面はこれをぜひマスターしてください。

他に投げられる物がいくつかあります。余裕がでてきたら使ってみるのもいいかもしれません（植木鉢、原子爆弾、看板、バスストップ）。

隠れキャラは車（2P以上のときのみ）と木の中の2カ所です。近づいて何かしてみましょう。


中ボスの消防士にはボディプレスで。



このときもボスにダメージを与えられるよ。


3人まとめて爆発させちゃえ!!

ボスは「お約束その2」のパターン「重なって攻撃1発→上か下に逃げる」を繰り返します。ボス直前に出てくるボウリングはぶつけましたね？



ホーマーはボウリング好きだからね。

BONUS 1

風船膨らまし競争です。連射してください。1位（WINNER）の人のみ、エネルギーが半分量与えられます。

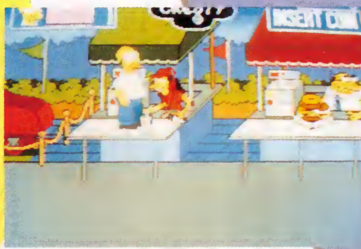
STAGE 2

スタートして画面中央の小さい看板をジャンプアタックすると隠しフードが出現します（背景にも何やらうごめいてます）。



隠しフードも忘れずにね。

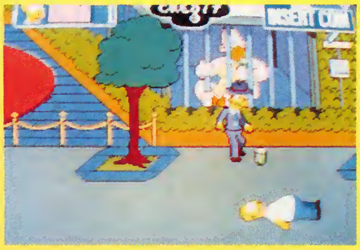
少し進むと3杯まで取れるジュースとドーナツをくれる屋台があります。ジュースは取っては投げ、を3回繰り返せることになりますね。



両方とも取り忘れのなきよう…。

コーヒーカップ直前で得られるハンマーはこの面の必需品です。ジャンプハンマーアタックを活用してください。

背景にゴリラのいる屋台には近づかないでください。ザコが隠れていて飛ばされてしまいます（ゴリラにも注意）。木の中には例によってフルーツが隠されています。



近づけばこうなる。

クマの背景が現われてきました。ちょっとランクの高い緑色のザコも多数、出現します。ここはクマに近づいてオリを破らせ、敵にダメージを与えられますが、心配な人はジャンプハンマーで1人ずつ倒していきましょう。ショータイムの書かれた看板の隠しフードもお忘れなく。



一つの山場、慎重に慎重に。

白ウサギ（ピンキー）の登場です。こいつは他のザコと同じ要領で攻撃できます。問題は同じく初登場する帽子ザコです。プレイヤーとY座標が合うと投げてくるのを見切り、投げる瞬間にジャンプしてジャンプキックをくらわせてあげましょう。



帽子ザコには気をつけよう。

ボスはハンマーを持ってこられれば十数回の攻撃で倒せます。持ってこられるかどうかがポイントになってきますね。

ハンマーがない場合は長期戦を覚悟してください。ボスは3回ダメージを与えると（もちろん、ジャンプアタックで）プレイヤーに突っ込んでくるか、爆弾を乱発します。3回目の攻撃のあと、ジャンプしてよけましょう。

STAGE 3

2面と同じく、スタート地点の大きい木の左上にチキンが隠されています。

この面で登場するニューフェイスは傘で攻撃する緑ザコ、ゾンビ（2タイプ）です。傘の緑ザコは帽子ザコと同様の攻撃でOK！ゾンビは緑のやつは上（もしくは下）の2匹を倒せば反対側の2匹は地中に潜ってしまいます。



ジャンプアタックは基本です。

赤い色のゾンビはすべて完全に倒しましょう。パチンコがあるはずなので狙い撃ちができます（ちなみにジャンプアタックをしようとしてもパチンコが出てしまうのでご注意ー）。



左中央のガイコツも取れるよ。



爆弾は取らないほうがいいかも。

ボスはツインズ。直接ザコ敵に指令を出し、なおかつカジノの番人をしている双子のボスです。乗っかりのぶん回し攻撃と分離しての攻撃の2タイプの攻撃方法を持ちます。乗っかりのときはY座標ラインずらしの攻撃で分離したら小さいほうを重点的に攻撃します。ジャンプキックは使いません。

後半面大紹介!!

では、4面からは、さわりをチラリとお見せして、ラストの大団円への期待を高めるぞ!

STAGE 4 モーズタバーン(酒場)



カジノではある場所で踊れるのだ。



分離中は小さいほうを狙え!

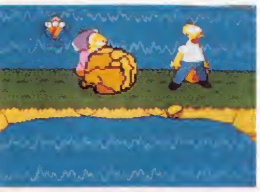
ギャングのアジトは実はモーの店。店内をメチャクチャにされ、怒るモーを通り過ぎた後には、安眠を妨害され、酔った勢いで凶暴?になった用心棒がお相手する。



ゲームマシンの中から…敵が!

STAGE 5 スプリングフィールドビュー(山岳地)

またまた秘密の出口から抜け出たところは、いつかハイキングに来た山岳地。岩棚を飛び越え、滝を通り過ぎると大きな洞穴から"グリズリー!"と叫んで攻撃してくる変なクマ?との対決。



3つ目!?他にもいろいろ…。



ここら辺はいろいろ落ちてるなァ。

STAGE 6 ドリームランド(夢の中)

不覚にも滝に落ちて気絶したプレイヤーは、夢を見てしまいます。プレイヤーは夢の中でも戦います。でも相手は、日頃自分が気にしている物やこだわっているアイテムたちです。最後にホーマー愛用のマイボールとなぜか戦ってしまうのです。



羽がついたドーナツ。イオンリングもあり。



叩けぇぇぇぇぇ〜〜〜〜〜。

STAGE 7 チャンネル6(テレビ局)

目が覚めて、マギーを追いかけ、着いた場所がテレビスタジオ。

中では、ニュース番組やSFセット、おまけに歌舞伎のセットまである。それぞれのセットに合った敵たちを倒しながら、最後に、見事な太刀さばきと軽やかな歌舞伎ステップで攻撃する歌舞伎役者と対決する。



ここはリサでプレイしたいね。

BONUS 2 早起こし競争

早く叩き起こして、マギーを追え!《方法》《褒美》は、BONUS1と同じです。

ということでラスト1面を残して今月はここまで。待て、次号!!



ロボットを狙え!!



日本も向こうではこういう見方なの!?



© 1991 Technos Japan CORP. © 1991 Titan Sports, Inc. Hulk Hogan™ is a trademark of the Marvel Comics Group, licensed exclusively to Titan Sports, Inc. WWF®, and World Wresrling Federation® are registered trademarks of Titan Sports, Inc.
The most exiting professional wrestling game in the world has been released!
WF
WRESTLEFEST
君はWWF(ワールド・レスリング・フェデレーション)を知っているか。
"超人ハルク・ホーガン"
"暴走戦士リージョン・オブ・ドゥーム(ロード・ウォーリアーズ)"などを擁するアメリカ最大のプロレス団体だ。
そのWWFに所属する主要レスラーを実名で登場させ、
各レスラーの必殺技をリアルに再現した究極のプロレスゲームがこれだ。
このゲームをやらずしてプロレスファンは名乗れない。
Hulk Hogan
Jake "The Snake" Roberts
Legion of Doom Hawk
Animal
Sgt. Slaughter
Ultimate Warrior
Big Boss Man
Earth quake
"The Million Dollar Man" Ted Dibiase
Mr. Perfect
世界最高のプロレスゲームここに登場!
タッグマッチはコンビネーションが命! テンポ良いタッチワークで勝利をつかめ!
第3戦・第8戦はケージ(金網)デスマッチ。金網をうまく使って勝利をつかめ。
バトルロイヤルモードは好きなレスラー1人を選んでゲームを開始。
まわりにいるレスラーを場外に叩きだすか、3カウントフォールしろ。
開発・製作
TECHNŌS
TECHNŌS Japan CORP.
株式会社 テクノスジャパン
〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-31-11 第2モナミビル3F
TEL 03-3205-2555(代) FAX 03-3205-7080
総発売元
TECMO
テクモ株式会社
TECMO, LTD.
本社:〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 TEL:03(3222)7620〜3 FAX:03(3222)7629

ネオ・ジオソフトも凄いらしい。

ネオ・ジオソフトは、ゲームセンター・レンタルショップのMVSでひと足はやく活躍中。うわさの真相はキミの手で確かめてほしい。

新製品



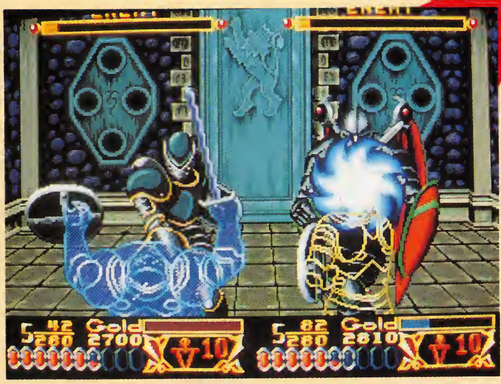
壮絶なスケールのパワフルSFベースボール。過激なパワー、未体験のスピード！2020年、ついに野球は進化した。●未来感覚あふれるグラフィック ●超個性的な全12チーム。女性選手、野球ロボも登場 ●驚きの新ルール。賞金でチーム強化も可能。●2P対戦プレイ可能。

2020年スーパーベースボール

大容量 46メガロムカセット

10月下旬発売予定	21,800円（税別）

新製品



最強の騎士道伝説！剣と魔法の3D世界。待望のRPG要素満載アクション巨編。●簡単操作で攻撃,防御。迫力の3D画面。●超巨大キャラクターが次々と目の前に。●ゴールドをためて強力な魔法の剣を手にせよ。●経験値でパワーアップ。●2P同時プレイ・途中参加可能。

クロスソード

大容量 50メガロムカセット

好評発売中	21,800円（税別）

ネオ・ジオ全国取扱店

■北海道
茶屋碁盤店 ……☎011-241-6423
ソフトハウスヒフティ☎011-894-8639
オモチャのポパイ…☎0166-31-8544
子熊北広島店 …☎011-373-0109

■関東
ヨドバシカメラ新宿西口店 ……☎03-3346-1010
池袋ビックカメラ …☎03-3988-0002
博品館 ……☎03-3571-8008
キディランド原宿店 ……☎03-3409-3431
メッセ・サンオー …☎03-3255-3451
マルゼン無線秋葉原店 ……☎03-3255-7792
ゲーム天国竹の塚店 ……☎03-3855-7808
TMゲームクラブ玉屋 ……☎03-3323-5524
ティーワン中村橋店 ……☎03-3825-2311
アカクラ ……☎03-3642-8741
カナリヤ ……☎0422-21-1258
忠実屋東大和店 ☎0425-65-1121
忠実屋クランツ新稲毛店 ……☎0472-79-4611
忠実屋川口店 …☎0482-25-1155
忠実屋鶴ゲ島店…☎0492-86-5211
忠実屋十日市場店 ☎045-981-8911
忠実屋橋本店 …☎0427-74-7500
忠実屋湘南台店 …☎0466-45-3911
忠実屋綾瀬店 …☎0467-76-8111
忠実屋伊勢原店 …☎0463-92-1213
サン家電羽村店…☎0425-79-1211
サン家電豊四季店…☎0471-46-2710
サン家電所沢店…☎0429-39-5117
ポニーランド東見店 ……☎0423-94-6580
ホビボックスKIZ…☎0472-68-6689
ベビーセンターまじま☎0437-87-7310
ファミコン屋イーグル ……☎0473-53-8999
T.T.C佐原店……☎0478-52-4166
メロディーBOX成田店 ……☎0476-92-7452
丸広 ……☎0492-26-1111
ロビンソン春日部店 ……☎0487-63-1111
ロビンソン宇都宮店 ……☎0286-27-8111
タントム行田 ……☎0485-53-2900
東洋電気 ……☎0429-24-9211
ドラゴン小手指店 ……☎0429-25-1414
BiBi ……☎0487-74-6890
ゲーム天国草加店☎0849-27-5960
ドキドキ冒険島西川口店 ……☎0482-58-4774
ヤマダ電機コンピューター館
前橋本店 ……☎0272-35-2266
ヤマダ電機テックランドコンピューター館
渋川店……☎0279-24-7766
ソフトショップ ラム ☎0272-53-7594
わんぱく小僧伊勢崎店 ……☎0270-21-0241
わんぱくこぞうアムロ ……☎0273-26-8089
ソフトピア横浜店 ☎045-312-8396
フジランド秦野店 ☎0463-88-7666
フジランド茅ヶ崎店☎0467-58-1141
ピッコロ ……☎0468-88-3715
ビデオLOOK竜ヶ崎店 ……☎0297-64-5333
電商 ……☎0286-35-2716
ゲームファンタジー☎0284-62-6926

■北陸/中部/信越
MORIJI2 ……☎0208-25-0828
ファミコンハウス夢ランドタッチ ……☎0263-54-2501
田中書店 ……☎025-267-0142
ブルート西中野店☎0764-22-5078
ホリデー小杉店…☎0895-24-6262
BIG福井店 ……☎0776-24-4090
BIG武生店 ……☎0778-22-8840
ファミコンショップBIG高尾店 ……☎0762-96-0244
メディアサポート…☎0762-47-5681
ファミコンランド瑞穂 …☎052-834-9036
ファミコンショップミュージアム ……☎052-915-9596
まんが喫茶マイケル ……☎052-902-5036
童夢 ……☎0565-27-6065
EBBA ……☎0532-62-5400
マツウラエンゼル ☎0532-52-5682
サムシング ……☎0532-48-6663
ピッコロ本店 ……☎05338-4-6521
よねやタイムゾーン☎0566-82-0106
チャイルド柴田七宝店 ……☎052-442-0538
ホビープラザトラヤ ……☎0568-77-5453
トマト新岐阜店 …☎0582-65-5511
平和岡本店 ……☎0577-33-8124
ファミコンランド関美濃店 ……☎0575-24-5321
河合無線 ……☎0592-26-0111
大石屋 ……☎0592-28-0597
ワシパ流通……☎0592-34-7317
ダイコクヤ ……☎0536-28-3462
ファミコンショップ中部 ……☎05925-6-4609
忠実屋御殿場店 ☎0550-83-4021

■近畿
エキサイト梅田店 ……☎06-362-1141
エキサイト三番街店☎06-374-3311
エキサイト日本橋店☎06-634-1141
キディランド阪急三番街店 ……☎06-372-7701
上新電気J&Pコスモランド ……☎06-634-1511
ソフマップ……☎06-647-0562
そごうホップ ……☎06-647-2211
くるみや……☎06-953-0550
EYE LAND ……☎06-460-7377
あすなろぶっくり …☎06-714-6067
ファミコンショップアラジン ……☎06-704-2407
ファミコン倶楽部池田店 ……☎0727-52-4663
ファミコン倶楽部香里店 ……☎0727-31-3991
ファミコン倶楽部布施店 ……☎06-783-6485
ファミコン倶楽部高槻店 ……☎0726-85-6126
ブルート布施店☎06-784-1365
ヤンマートーイ寝屋川店 ……☎0720-28-0985
倉橋玩具 ……☎06-362-1141
ビデオラック……☎0726-37-5858
マミーの店 ……☎0720-57-4677
ワールドアオヤマ千里山 ……☎06-330-3251
トイプラザ泉大津 ……☎0725-21-0931
イエローバック……☎075-343-4860
オーク ……☎075-391-0391
いのしし堂 ……☎075-691-8807
ダイマル須磨店 …☎078-791-3111
おもちゃのキタオ …☎078-974-7558
ファミコンショップタイガー21 ……☎0798-46-7923
加古川そごう ……☎0794-21-2111
遊遊倶楽部ふじ …☎0794-32-0011
アビーロード ……☎0795-23-5978
クロベェ杭瀬店……☎06-488-0849
丸正百貨店 ……☎0734-31-3131
おもっちゃまん和歌山 ……☎0734-53-2355
わんぱくこぞう草津 ……☎0775-63-0992
サンクス ……☎0748-63-0522
上新電気郡山インター店 ……☎07435-9-2221
コンピューターランド天理 ……☎07436-4-1261

■中国/四国
呉そごう ……☎0823-27-2111
ヤマダ……☎0878-66-5511
野田屋電気 ……☎0878-51-4545
井上電機 ……☎0877-75-2503
松山今治デパート ……☎0878-66-5511
新橋デパート玩具売場 ……☎0895-22-4600
ロックマン ……☎0895-24-6262

■九州
博多井筒屋 …☎092-431-1141
ザ・マンガ ……☎092-623-8811
岩田屋 ……☎092-721-1111
西新岩田屋 ……☎092-821-1111
こぐまや ……☎092-671-5829
駅前書店 ……☎093-631-0341
わんぱくこぞう本城店 ……☎093-691-8371
ビデオハウスオルゴール ……☎0948-24-6936
ファミコンショップアグリ ……☎096-389-8902
アサヒ電気 ……☎0985-47-2111
ファミコンショップエーワン ……☎0982-37-3371
レンタルビデオエーワン ……☎0982-34-9091
宮崎特価図書中島店 ……☎0982-35-3171
宮崎特価図書高千穂通り店 ……☎0982-35-8837
レンタルビデオトップ ……☎0992-82-3668

●ネオ・ジオのことなら、なんでもおまかせ。

ネオ・ジオなんでも相談室 開局中！

☎06(338)8188

通信販売のお問い合わせ、ご希望の方は"通販フリーダイヤル"0120(06)8058までお電話で。ネオ・ジオの詳しいパンフレットご希望の方は、本ページの資料請求券をハガキに貼って職業、年齢を明記の上〒564大阪府吹田市豊津町18-8号 ㈱SNK資料請求係まで。

資料請求券 9.GM

The Future Is Now
SNK

うわさその1.
どでかいゲームカセットがあるらしい。
それはきっとネオ・ジオのロムカセットでしょう。ぎっしりロムのつまった大容量ソフトを動かすハードも最大330メガロムアクセスのぶっとびパワーです。

うわさその2.
スティック型コントローラがついてるらしい。
それもネオ・ジオ。操作性抜群のスティック型コントローラが標準装備なのはネオ・ジオだけです。



うわさその3.
立体サウンドで遊べるらしい。
そのとおり。ネオ・ジオなら独自の3次元立体サウンド「スフェロシンフォニー」が体験できます。そのうえPCM7音でしゃべったりしてとてもリアルです。

うわさその4.
ゲーセンの最新ゲームが手に入るらしい。
本当です。ネオ・ジオさえ持っていれば、ゲームセンターなどで活躍中のネオ・ジオMVSとまったく同じゲームが、超低価格で楽しめます。

うわさ飛びかう。うわさのマシン。

●TVは別売となります。●画面はハメコミ合成です。



スティック型コントローラ
標準装備

キャラクタ容量最大64メガだから、アクションが多彩。発色数65,536色だから、グラフィックが美しい。スプライト同時表示数380個だから、ちらつかない。音声合成7音と3次元立体サウンドだから、音がリアル。メモリーカード対応だから、バックアップも超便利。16ビット・8ビットCPU両搭載、直接ロムアクセス最大330メガだから、大容量ゲームが自由自在。これらの劇的世界を体験できるゲームマシンは『ネオ・ジオ』だけ!

メガ離せないうわさのゲームマシンネオ・ジオ

NEO·GEO®

身近になった新価格
希望小売価格
48,800円(税別)



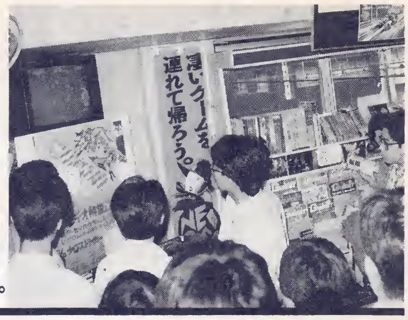
アイドル麻雀
ファイナルロマンス
●8人のキュートなギャルとデートの約束!
デートが盛り上がるほど、
ロマンスの炎は燃え上がる!
●8ツのミラクルなアイテムが、ギャルのこころをひらかせる。
●ボーナスのクイズとゲームで獲得したゴールドポイントは、ギャルをくどく鍵なのだ。
★夢・ファンタスティックプレイ★
SYSTEM V VIDEO SYSTEM
ビデオシステム株式会社
本社／〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL.075(723)0358(代) FAX.075(723)0368

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST

11 No.65 November 1991



8月24、25日にゲ屋で「ナイスト」「ワルキューレ」(キング発売）の各プレイヤーによるビデオ発売記念イベント「これが私のプレイだ!!」を開催。

今回2作品のうち「ナイスト」は超究極プレイの連続のビデオ。HIM、WAT、MAC、まさし君各氏によるビデオの解説を聞きながらの究極プレイにお客さんは全員驚愕。

圧倒的!!コナミ渾身の力技!! ついにステージ紹介だ!ゼクセクス

ニューゲームチャンプ

脱出!大気圏! 銀河大攻略

ストリートファイターII

特集 つかんでなんぼ

好評連載

広告掲載ページご案内

ゲーメスト11号

今、出撃のときが再びやってきた…

CROSS II

クロスII



今回は、全面を攻略。6面のレーザー全パターン掲載。

攻略：FRS-N, O

これが奥の手だ!!

先月号で1～4面は軽く攻略したが、1コインで4～5面までいければ、実際のところ、つまるところはそうはない。基本はもちろんフル装備で進むのだが、どうしても先に進めないという人は奥の手を使うしかない。パワーアップを2段階で止めておき、オプションも2個しか取らない。つまり、ランクを下げたまま進むのだ。これで今まで以上は先を見られるでしょう。

ただ、注意してほしいのは武器チェンジ。フルパワーになる前に他の武器を取っても1段階パワーアップしてしまい、今までわざと取らないできたのは、すべて水の泡と化してしまう。

ランクを下げて稼げ!!

カプセルの?を取ると6000点入る。これで稼ぐわけだ。そこで、その?カプセルを取るのにも、ちょっと頭を使うと荒稼ぎが可能となる。

そこで登場するのが先ほどのランク下げ。オプション4個で、ショット1段階(パワーアップを1個取った状態)で進むと、復活時に出るアイテムが出てくるのだ。この方法だと、1周クリアした時点で110万を超えるスコアが出せる。

しかし、もう頭のいい人は気づいたかもしれないが、通常、オプションが4個ついてショットが1段階という状態はありえない(プレイしてみればわかる)。

ではどうするか?とりあえず簡単なやり方を書いておこう。

赤編隊を倒すとき、最後尾の敵を残して少し泳がせて、次の赤編隊が見えたら倒す。

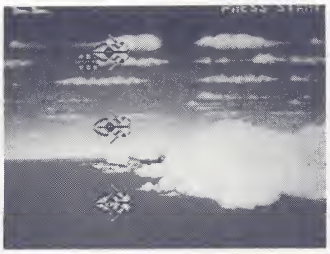
すると、オプションカプセルが画面内に2個でることになりますよね?そこでまず2個取り、次の編隊でスピードアップを取り、次の編隊でNかTを取る。その次の編隊をまた1機泳がせ、次の編隊が見えたら倒す。これでショット1でオプション×4にできる。そうしたら、FかLを取って、なるべく使わないようにして、?を出しまくって稼ぐ。

次は、まだクリアしていない人のための全面攻略に入ろう。今回は、文で説明するよりも、見て覚えてもらうということで、写真を多く使ってみた。

ステージ1 小惑星地表

まず、パワーアップに専念しよう。せめて、オプションを3つ装備するまでは油断しないように。後ろからくる3機の中型機は、実は出現してちょっとは当たり判定がない。

中ボスは、普通に倒したほうが楽ではあるが大道芸安全地帯もある。そこは正面のレーザー発射口に少しめりこんだくらいのところ。画面右上の「2P」表示の2とPの間に自機の先端を合わせた位置で縦座標をずらせて中ボスと重なればOK。

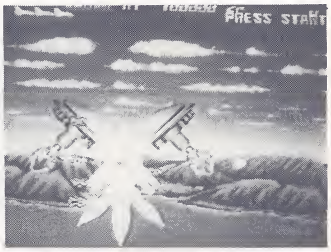

②真ん中を先に倒してもいい、



③画面の中心にくる前に倒そう。



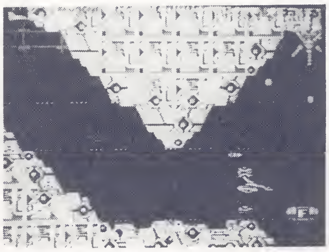
④上へ上がりつつ攻撃する。

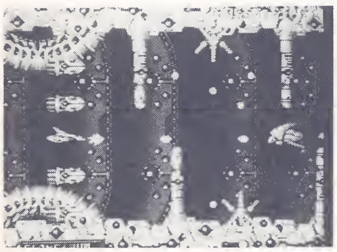

⑤常に弾を弾ち込むようにしないとミニロイドに当たる。

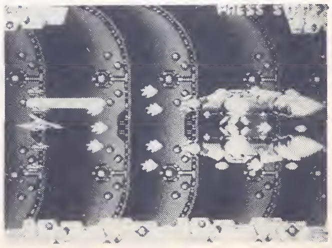
ステージ2 小惑星内部

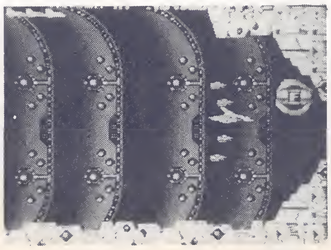
この面はスタートしてすぐに上ルートと下ルートに分かれている。難易度やスコア、その他を考えても下ルートのほうがいい。下へスクロールして、すぐ見えるカプセルでFを取る。このFで柱の陰にいる砲台を一掃する。中ボスの安地は、先月は真正面から入る方法を紹介したが、実は後ろから回り込んでも平気だ。でも無理して安地に入るよりも、写真の方法のほうが楽。

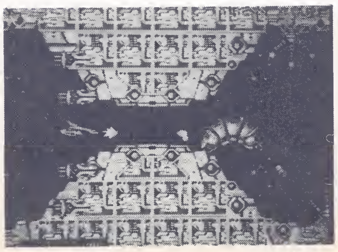
ボスは写真を参照。


⑥このFを取る。


⑦このラインで撃つと中型機を早く倒せる。


⑧中心で動かないで撃ち、太レーザーを溜めたら上か下へ。


⑨中ボスを倒した直後にすぐFを取る。

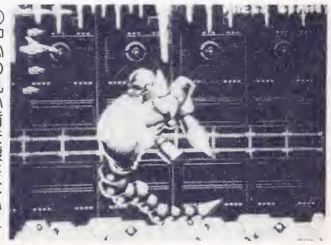

⑩このダンゴ虫を倒してからFを撃つ。

脱出!!大気圏!! 銀河大攻略 ハニアムⅣの激戦から3年、

第2回：1周目全面攻略編

THUNDER

サンダー



⑪中心の丸い盾を壊さないと第2形態にならない。

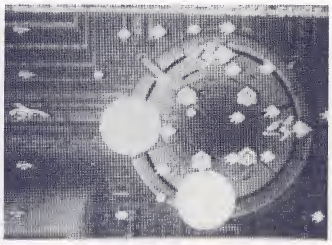
ステージ3 スペースコロニー

この面で気をつけるのは、中ボス、後方からくる中型機2機×2、スプリングロッド地帯の3ヵ所。

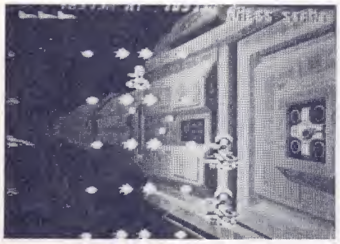
中ボスは、オプションの弾で弱点（目）を狙うか、スペシャルウェポンのクラッシュで攻撃する。クラッシュで破壊したら、自機のショットで残骸を撃たないと、いつまでたっても残骸が通路をふさいだままということを覚えておこう。その後の中型機2機が2回くるところはワンテンポ置いてもう1編隊くる。

プッシュロッド地帯は写真で説明しよう。（写真⑱、⑲）

ボス第1段階は、画面一番後ろで上下の動きのみで避けよう。



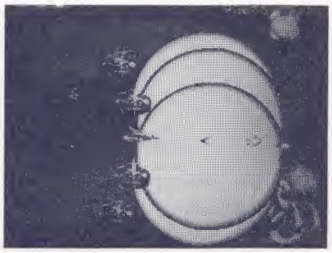
⑫後ろで待つ。



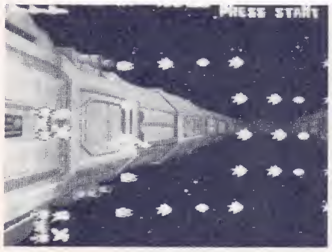
⑬スペースタンクは、画面内に3機出てくる。



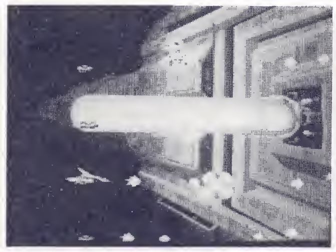
⑭オプションをこのくらい広げて、上下一度に破壊する。



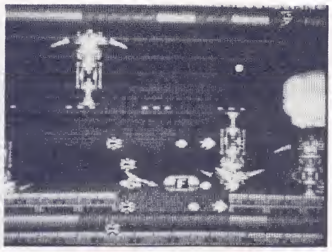
⑮広くなったところでクラッシュを1発使う。



⑯レーザーより激突に注意。



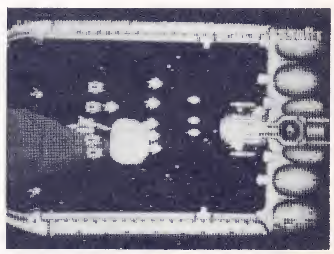
⑰あらかじめ、スペースタンクを撃てるところにオプションをのばしておく。



⑱ラインをここに合わせて一気にFを取り…、



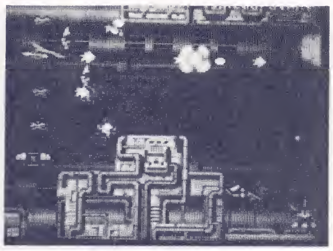
⑲上の砲台を壊し、すぐにレバーを下に入れてウインダーで下の砲台も壊す。



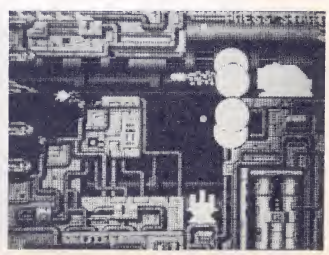
⑳ホーミングが4機見えたら後ろへいって、また前のほうで待つ。

ステージ4 敵前線基地

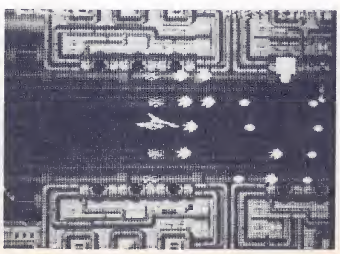
この面は、地形が複雑で弾が見にくい。意外に、クラッシュが使える。一番嫌なところは、写真㉒のところ。ガス地帯はラインをあらかじめ合わせておくと楽。ただし無理に合わせようとして追いつめられないように。



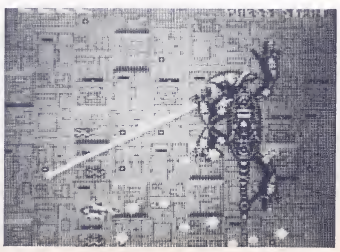
㉑破片が6つ。弾が通ればラインを変える必要はない。



㉒クラッシュで一度に吹き飛ばすと簡単。



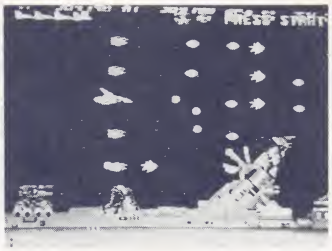
㉓オプションを上下のガス管の位置に合わせる。

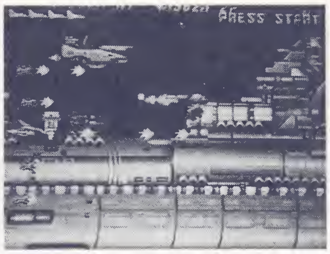


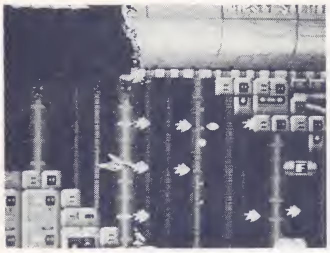
㉔最初に5WAY2回→舌→5WAY→舌…のくりかえし。実はツインを取って画面一番下で、左足に当たらないギリギリの位置が安地。

ステージ5
敵巨大戦艦内部

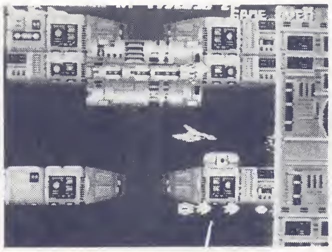
内部に入るまでは、ノーマル弾で進むようにしよう。ピストン地帯の手前は、アームがいきなり伸びてくるところがあるから、締まる前に抜けるか、アームが伸び切って止まってから抜けてもいい(完全には締まらない)。ピストンは、完全にラインを合わせれば、動かずに通れるが、合わせが難しいので普通に通ったほうが簡単。
　ボスは画面左端で小さく上下に動くだけ。

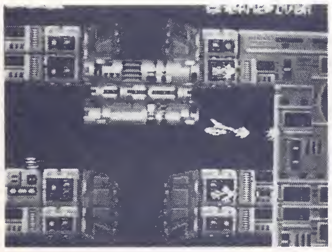

㉕艦橋が弾幕を張ってくるので、速攻で艦橋をつぶす。

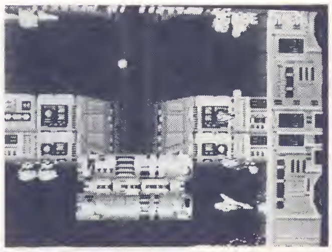

㉖艦橋(大)の安地。この他にもここの安地は多数あり。

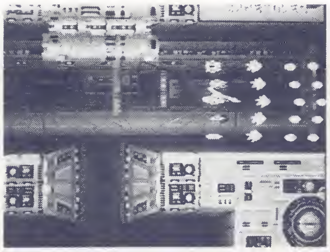

㉗自機をグルグル回して下の砲台に当てる。

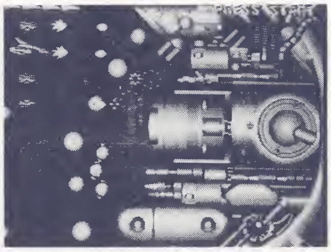

㉘安全ラインはもう少し前。


㉙落下コンテナ1台目。


㉚落下コンテナ2台目。

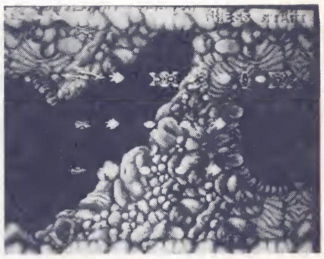

㉛落下コンテナ3台目。

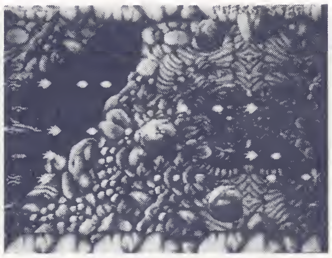

㉜最後のコンテナ。右スクロールするとき落ちてくる。


㉝赤い弾を撃つ砲台は壊せる。

ステージ6
空洞惑星～アステロイドベルト

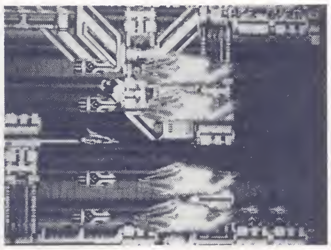
なんといっても引っかかりやすいのは中ボス手前。弾を避けきれず、前のほうへ逃げると、中ボス出現時の岩が飛んできてやられるという一種のトラップだ。
　後半のレーザー地帯は全部で18本。これは全部のレーザーを写真で載せたので(完全パターン)参考にしてほしい。
　ボスの第2段階は一番下がレーザーに対して安地。ただし、下からくる赤い弾に十分注意すること。

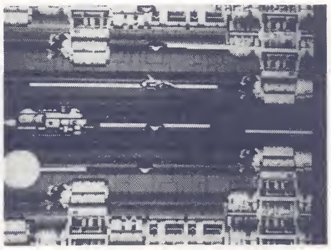

㉞このザコは正面にいれば横には弾を撃たない。

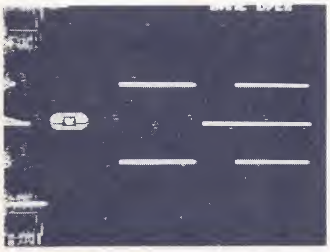

㉟このように分裂するので、画面前のほうは危険。

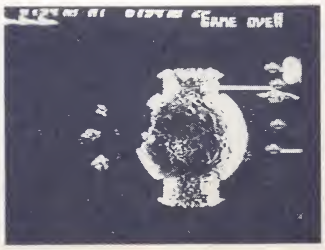
ステージ7
敵本陣最終要塞内部

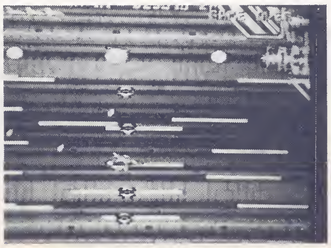
地形と一体化していて白い弾を横に連射している砲台はときどき、自機を狙って撃ってくることがある。
　先月号では、前半はブーメランで、後半はツインで、と書いたが、それはせいぜい1～2周目くらいまで。一番いいのは、6面でツインにしてずっと7面を進む方法。

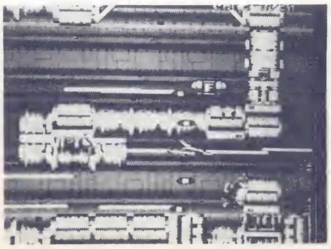

(55)Fで壁の向こうの砲台を始末。

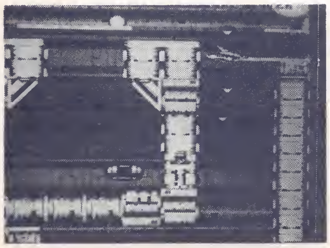

(56)出た、前作に引き続き登場のサンダーバード。ツインで早めに撃って押されないようにしよう。


(57)ここで背景にぶつからないように。


(58)破片は後ろにはこない。しかしホーミングがさむい。

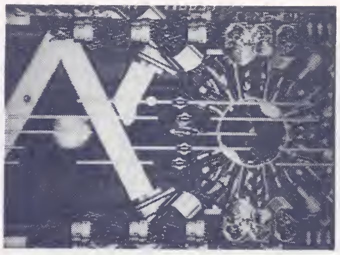

(59)後ろから口ボット×2。ツイン以外なら前に引きよせて回りこむ。

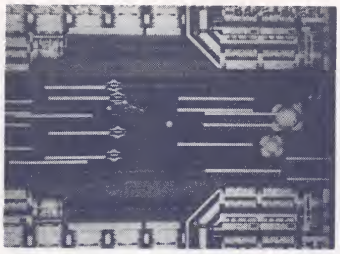

(60)分岐はどっちに進んでも可。

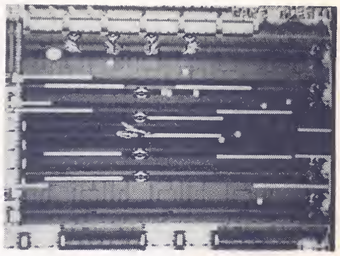

(61)上にオプションをのばして砲台を出現と同時にしとめる。

見えない恐怖の難度

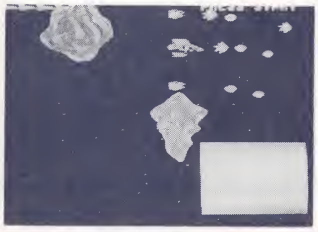
1周目をフル装備でクリアすると、2周目からはスピード1速残るほかは、装備なしでスタートする。2周目以降は弾が多くなり、敵が堅くなる（実はこの堅さがネック）。
難度は5周目まで上がる。限界まで挑戦しよう！


(64)ここが安地。その他、画面左下ギリギリのところも安地。


(63)レプリカコア地帯。波状に出るものと直進してくるものがある。

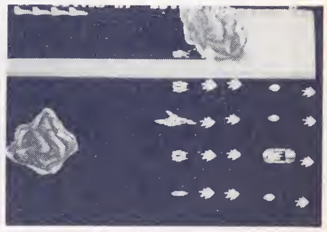

(62)上の砲台はツインの後ろの弾で壊す。

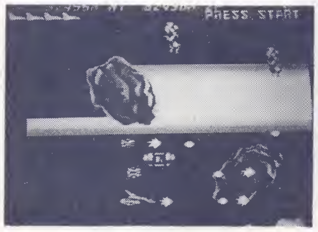
完璧!! レーザーパターン

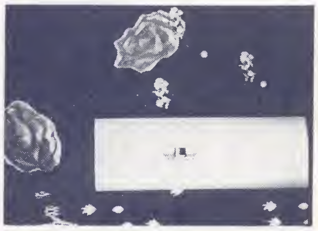

㊱1本目

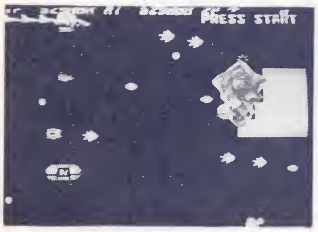

㊲2本目

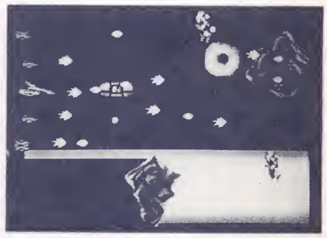

㊳3本目


㊴4本目

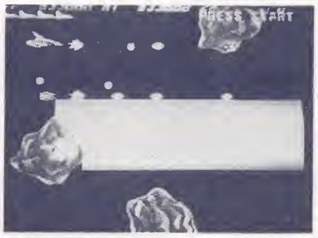

㊵5本目

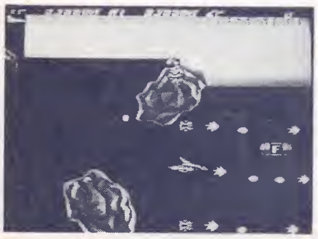

㊶6本目

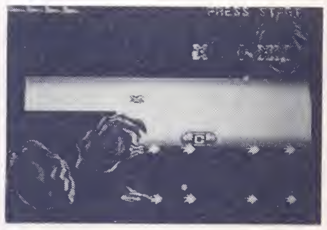

㊷7本目


㊸8本目


㊹9本目


㊺10本目

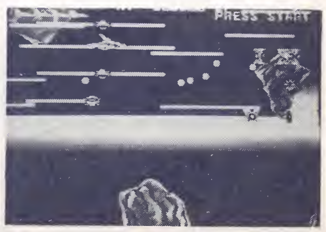

㊻11本目

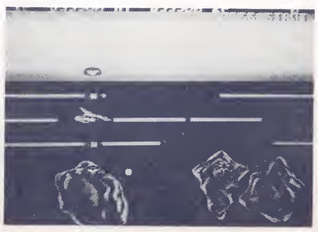

㊼12本目

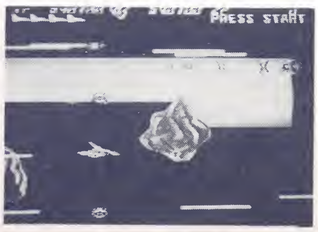

㊽13本目


㊾14本目


㊿15本目


(51)16本目


(52)17本目


(53)18本目


(54)レーザーの上下の青白い部分は当たり判定はない。

僕は昨日の夜、太陽神"ラー"と戦っている夢をみた…この上なく熱い戦いだった……

チャリオット

CHARIOT

～天空への旅～

ついに最終面まで攻略だ!!

ボスラッシュにはアチョーを入れて臨め!!
もう後もどりは許されないぞ!!

攻略：かる　　MAP：塩原利康

先月号に引き続き、6・7面（最終面）の攻略に入っていきたいと思います。

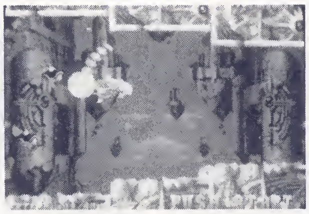
なお、この記事はノーミスで進んでいる場合のパターンを書いているので、ミスして残機が減っていたり、コンティニューの場合などはもう少し簡単になります（敵の出現数や弾数が少なくなる）。

では本文に入りましょう。

ステージ6
妖魔ラーの城

この面は攻撃が激しい半面、ステージそのものがそれほど長くないので、自分が手こずる場所などをきちんとチェックしておけば大丈夫です。

まず最初に前方から真ん中、上下と黒いザコが単体で出現しますが、赤のワイドショットなら画面に現れる前に消えているはず。直後に後ろから真ん中、上・下・上・下と計5匹出現。出ると同時にしっぽをぶつけにいけば全然問題

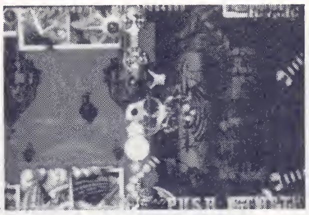


根もとをあてるようにする。

なし。むしろ注意を払う必要があるのは、前方で首を伸ばして弾を撃ってくるビックリ箱のような敵。この弾の間を抜ける自信のない人は、一番上か下にへばりついてやりすごしてください。

その近くにある宝箱はアーマーです。

ビックリ箱の首が引っ込んだら、すぐに回り込んでどちらかをしっぽで壊します。そうしたらすぐにアーマーを取って、無敵になっている間に残ったほうのビックリ箱に重なって破壊してしまいます。重なった瞬間にテイルショットを撃つといいでしょう。



アーマーの部品がとんできてるのが見えるかな。

バネ仕掛けの敵（以降バネ）×2の後ろにいるイガイガは、上の奴を撃ちながら下の奴へボムを当てるようにします。テイルショットを使うのもいいでしょう。その後、上に6つくっついている砲台は、赤のワイドがフルパワーならなんとか撃つことができます。緑ならテイルショットでOK。

下にいるシーソーのような奴には、ボムを狙って当てるより、回り込んでしっぽをぶつけるほうが早い上に楽なハズ。撃ち残した砲台は無視してください。

その後バネ×1、砲台×2、シーソー×1ときます。上についてる砲台は、弾を吐いたらすぐにしっぽで突っ込んで壊してしまいます。シーソーはボムを当てて壊します。

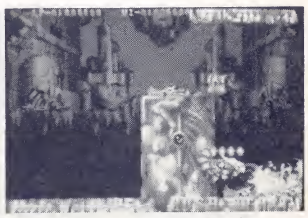


上についている砲台はこのようにしっぽで。

その次、壁の向こう側、横にくっついているバネですが、ショットを当てつつテイルショットで狙い撃ち。下に並んでるシーソー×2はボムで壊します。

宝箱の近くにある高台のハッチを壊したら、すぐに壁の向こう側にはりついてレバーを左に入れます。そのまま下に降りていって、2つ並んでいるハッチの左側の真上で止まり、下のハッチにはボムを、右斜め下のハッチにはショットを当てて破壊します。

その先で、伸びてきたビックリ箱の首を壊したら、すぐに上へ移動。上下にくっついているイガイガのうち、下の奴の斜め上でボムとショットを撃ち込みます。連射の遅い人はテイルショットも使ってください。とにかく、この下のイガイガは早く壊してしまわないと厄介です。



近づきすぎるとアーマーがはがれてしまうので注意



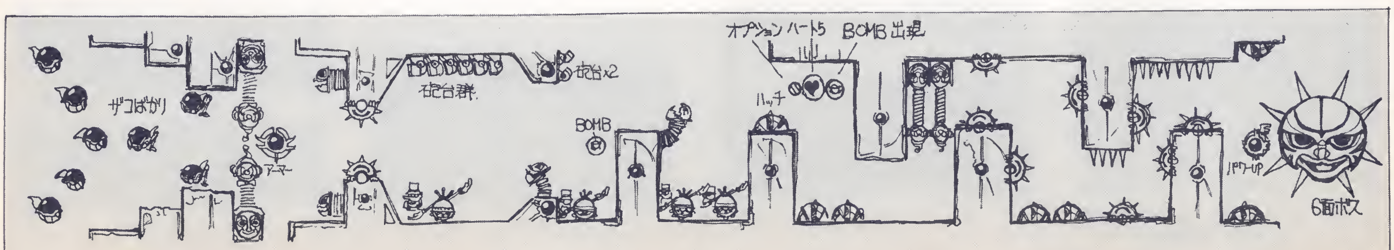
テイルショットを撃ち込むのが安全。

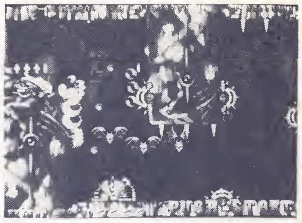
ここで、点かせはしない、無理もしないという人は、下のイガイガを壊したら次の段落はとばして、その次の段落へ読み進んでください。

敵を絶滅させたい、と思っている人または、点かせをしている人は、後ろのビックリ箱をしっぽで壊しながら上のイガイガにも撃ち込んでください。どんなに連射が速くてもテイルショットを使わないと次の場面に出遅れます。

次の場面は、縦壁の左右にイガイガがくっついている上、下にハッチが2つも並んでいます。ここは、正面のイガイガにショットを当てつつ、下の上下に動いているイガイガにボムを当てます。

正面のイガイガは壊せなくても構いませんから、手前の上下に動いているイガイガを




ここまでおされるとヤバイ。

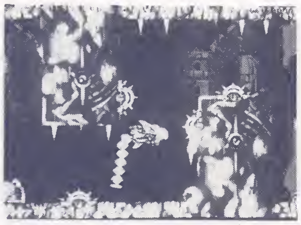
壊したらすかさず下へいき、以前と同じように下のハッチはボムで、右斜め下のハッチはショットで破壊します。

その先、正面の床を左右に動いているイガイガには、ショット、ボム、テイルショットのすべてを叩き込みます。

必殺!! イガイガパターン

さあて、いよいよ6面の最難関です。

上へいく途中、左右の壁にイガイガがくっついていて非常に邪魔です。上からは針まで降ってくる。ここは、正面（つまり右壁）のイガイガをショットとテイルショットで速攻で破壊し、降ってくる針をよーく見ながら慎重に上へいきます。そしてててっぺんに


おされているなら、正面のイガイガは無視して上へ行ってしまう。

ついている最後のイガイガに撃ち込みつつ、前方から飛来する黄金バットをやっつけてください。

無理に天井の針とイガイガ


イガイガを壊しているとこのようにおされることが多い。

の間を抜けようとしてやられてしまうのはもったいないので、あくまでイガイガと前方のザコにショットを当てつつ、針よけに専念してください。

ザコを出していたハッチが画面に現れ、その右側に自機が入るくらいのスペースが空いたなら、上のハッチをしっぽで壊しにいきます。この時、もしもイガイガが残っていても、針や弾をよく見ていけそうなら、一気に抜けてしまってください。

運悪くまだ針の下にとじ込められている場合、イガイガを壊してしまうまでその場にとどまっていたほうがいいでしょう。ハッチはその後すぐに破壊にいきますが、間に合わなくても無理せず、画面中央で弾よけに集中します（もちろん、テイルバリアも忘れずに）。

さて、6面ボス、アルカザールです。出現後、画面内を跳ね回りますが、これに当たってやられたりしないよう。

攻撃パターンは3種類。真っ赤になったら自機めがけて突撃してきます。画面の四隅などにいるとよけづらいのでご注意を。

画面中央へ戻ってピタリと止まり、動かなくなったら全身からトゲを放射状にとばしてきます。が、このトゲはしっかりホーミングしている上、かなり速くよけづらい。この

ボスでやられている人は、おそらくこの攻撃に苦しめられているのでは?

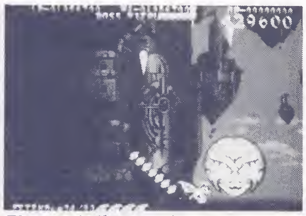
この攻撃の回避のしかたは、ボスがピタリと止まったら、すぐ目の前までいき、トゲとトゲの間に入ってしまい、じっとしているのです。


これではやられる。ちゃんと針と針の間に入ること。

この間にも攻撃の手をゆるめてはいけません。たまにトゲが画面外から戻ってきますが、それだけはよけてください。

もう1つの攻撃は、画面中央よりやや右側で、止まった瞬間にトゲを上方へとばし、そのトゲが画面上部から雨のように降りそそぐ、というもの。

これのかわしかたは、最初に自機を、トゲをとばしている最中のボスの隣下（つまり左下）の画面最下段に位置させ、トゲが降ってきたら少しずつ、すす、す〜っと左へ移動させます。もちろんこれですべてかわせるわけではありませんが、何も対処しないでよけようとするよりはマシで


下へいくとボスにつぶされる。


この動きはやって損ナシ。

しょう。

後はそれぞれの攻撃の間にのろのろと自機に近づいてくるだけです。攻撃の特徴を知っていれば、実はたいしたことのないボスです。

ちなみに平常時のトゲの判定は相当甘いようですが、無理に引きつけたりしなくてもいいと思います。


あたらない。けど意識してやる必要はない。

ステージ7（最終面） 追撃、ラー

いよいよラストステージです。

最初に5匹ずつのザコ編隊が画面右端の上下から斜めに突撃してきます。この編隊は3度にわたって出現し、弾もかなり吐くので、ワイドなら連射で、緑ならテイルショットで迎撃します。

次のクモーン（雲）地帯は何でもないようですが、気を抜くと突然目の前からぶつかられることもあるので要注意。


いざという時はテイルショットで。

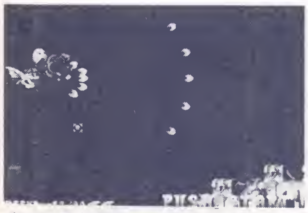
クモーン地帯を抜けるとすぐに1面ボス、アイオロスが出現します。子雲のスピードや弾の速度が上がっているため意外な強敵となります。が、耐久力が弱くなっているために、先々月号の攻略と同じように動けば、ある程度の連射と弾よけができるだけで倒せるでしょう。ここまでこられた人なら大丈夫。

続いて2面ボス、ヒュプノスが登場。こいつはあまり変化がないので落ちついていればやられるわけがない。

この後、スタート時と同じようにザコ編隊が1組だけきます。

そして地面が見えてきたころ、後方からサワサワーン（ピンク色の幽霊?）が4匹出現、弾を吐きながら画面上部を横切っていきます。あらかじめ後ろへしっぽを出しておくか、よけに集中しましょう。出現地点を叩くのも結構。

ひと呼吸おいて、同じく画面後方は上部から、今度は12


高さは真中よりちょい上。しっぽを上へだすと安全。

匹も連なって横切っていきます。自信のある人は出現位置のほんの少し下で8匹撃ち、すぐに少しだけ上へずれて残りを撃ち落としてみてください。

安全第一の人は写真のようにして左へ少しずつ移動し、やりすごすといいでしょう。

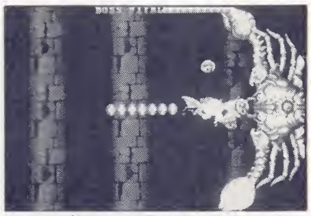

はっきりいって安全とはいい難いのだが……。

この陸地の最後にある宝箱の中身はアーマーです。

次に、中心の大きいのを最後に壊すと5個ハートになる編隊が4回きます。上手に壊せばハートを20個、これはおいしい。

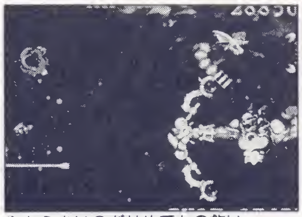
次は3面ボス、ジェミニです。こいつも軟らかくなっているとはいえ、弾数、弾のスピードがかなりきてるためつらい敵です。一応このボスは手の上、真ん中の手の平、足先についている砲台（?）から弾（レーザー）を出してくるので、その近くにはいない、というのが鉄則になります。

次に出現するのは4面ボス、キャンサー。こいつは強い！何がって口から吐いてくる泡がやたら速いため、あっという間におされてやられてしまうからです。連射が相当速い人でもツカれる敵です。攻略の仕方は先月号と同じ。どうしてもこのボスでやられてしまう人は、連射を速くするか、ピアノ撃ちをマスターするか、猛烈なコスリを入れるか、連射装置を付けてもらうかのど


ハサミが開いたら目の前までいって猛連射だ！

れかでしょう。

次の相手は5面ボス、サジタリウス。もともと攻撃が激しいボスだけに、あまり変化がないかのようです。ここで、あなたの弾よけ、見切りの腕（目？）が試されます。

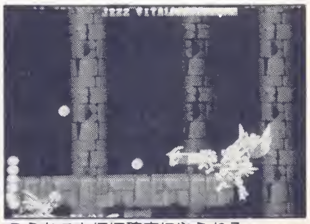

やわらかいのがせめてもの救い（？）。

サジタリウスを倒すと、また5個ハートを出す編隊が2回現れます。

陸地に入るとハッチがたくさんついていて、ザコを出してきますが特筆すべき点はありません。

陸地の終わるころ、5個ハート編隊が2回きます。すべてきちんと倒していれば、この面だけで最低65個（宝箱、普通のザコ編隊含む）はハートを取れる計算になりますね。

さて、陸地が見えなくなるころ、3兄弟の長男JEZZが飛来します。対決時の鉄則として、絶対に上下のはじで戦わない。理由は簡単、JEZZのサークル弾をその近辺で撃たれるとよけようがないからです。隅っこで戦うより、むしろJEZZにくっついて動くようにしたほうがいいと思います。ただし拡散弾が怖いので接近のしすぎは禁物。


こうなるとほぼ確実にやられる。絶対にこれだけは避ける。


これぐらいの距離なら戦いやすい。

ライバル3兄弟を撃破した後は、6面ボスのアルカザールが再登場です。

はっきりいってこのボスは変わってません。せいぜい上からのトゲ攻撃が激しくなっている程度でしょう。対処の仕方もまるで同じで構いません。

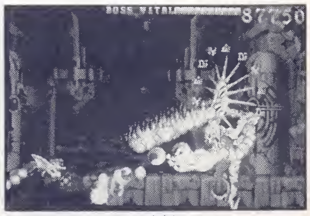
最後の悪魔と接近だあ〜!!

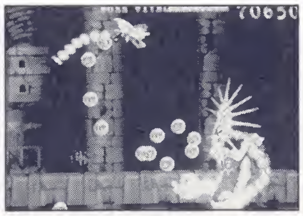
さあ、とうとう天空への旅も終わりに近づいてきました。この世に悪を復活させた妖魔ラーとの決戦です。

ラーは初めは口から長い炎を吹きながら、手から破壊可能な火の輪を出してきます。ゲームについてるセミオートでは撃ち負けるので、テイルショットを使います。

ラーはだいたい、この攻撃を2回ないし3回繰り返した後、頭についてる星座の飾り（?）をオレンジ色に変えて自機めがけてばらまいてきます。

あらかじめ回避の準備ができていた場合は、写真のように上へ逃げます。


できる限り自分で連射しよう、常に逃げの用意を。


よーく目をこらせば充分よけられるのだが。

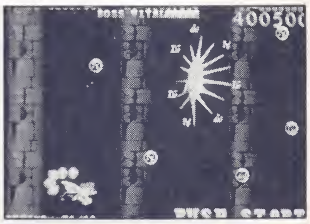
準備ができていなかった場合はアチョー（超よけ）が入ります。

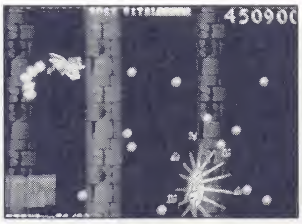
これの繰り返しで残り体力が5ゲージ前後になると、ラーの体が崩れ去り、頭だけでゆっくりと自機に近づいてきます。そして一定時間たつとテレポートし、また近づいてきます。さらにもう1回テレポートし現れたとき（2回テレポートした後）、ラーは次のいずれかの攻撃をしてきます。

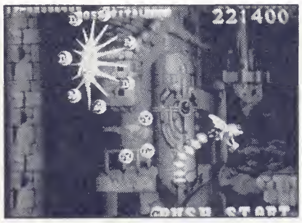
①頭の飾りを緑に変色させ、反時計回りに2回、円を描くように放射してくる。

②頭の飾りを赤く変色させ、1度周囲に射出、その後通常弾に分裂する。これを2回。

③頭の飾りを黒く変色させ、1度周囲に射出、その後自機に向かっていっせいに飛んでくる。これを2回。


苦手な人にはとことんつらい攻撃。

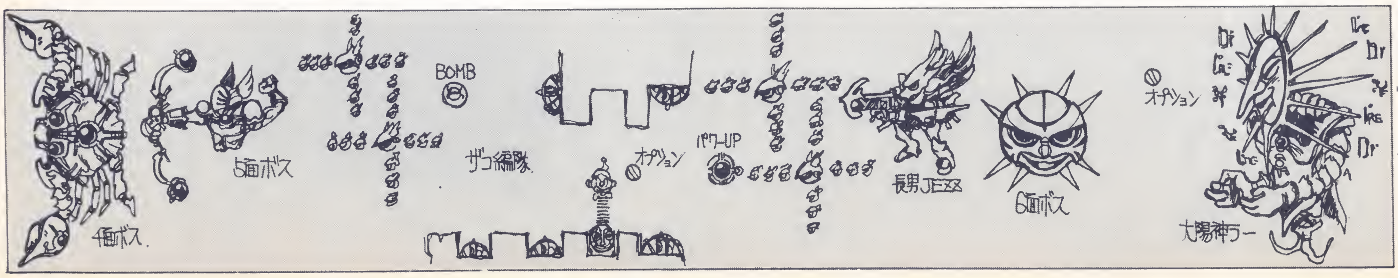

2回目のテレポート後は、とにかく離れること（特にコレ）。


これぐらいの距離なら常に移動し続けることで回避可能。

この中で特にいやらしいものが②の赤玉。目の前で出されるとものすごいよけが必要になります。①はよく見て円の内側に動くようにすれば比較的楽でしょう。③は至近距離で出されない限り、自分が止まらなければ絶対に回避できます。

ここまで追い込めばもうあと1歩なので、気を引きしめて（そう、声でも出しながら、奇声とか）倒しちゃってください。ボスラッシュを抜ければ勝ったも同然！





ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
(11月号)

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　)	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

増刊号をいっしょにつくろう係 行
(11月号)

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　)	

キリトリ線

●ゲーメスト増刊号をいっしょにつくろう!!●

ゲーメスト増刊第3弾、ぶっちぎり増刊「ストリートファイターⅡ」発売!! 読んでくれたかな。

ところで、次につくる第4弾は何か? みんなでいっしょに考えていこう!

1増刊号第3弾までのうちで買ったのはどれか、○をつけてください。

1　ギャルズアイランド
2　ザ・ベストゲーム
3　ストリートファイターII

2一番よかったのはどの本? ○をつけて。

1　ギャルズアイランド
2　ザ・ベストゲーム
3　ストリートファイターII

3なぜよかったのか理由を書いてください。

4さあ、第4弾増刊号のテーマは何か? 自由に意見を!

●アンケートに答えてくださった人の中から抽選で「アイランドテレカ」を50名にプレゼントします。

●広告:「ザ・ベストゲーム」(定価1,980円)は増刷しましたので在庫があります。まだ買っていない人は書店でご注文ください。

キリトリ線

◆GAMEST◆11月号プレゼント◆

◆113ページのゲーメスト11月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ:ゲーメストは、どこでお買いになりましたか?
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ:1番よかったコーナーは?

Ⓒ:おもしろくなかったところは? 理由もね!

Ⓓ:今月号の攻略法で役に立ったゲームは?

Ⓔ:あなたが今、1番燃えているゲームは?

Ⓕ:攻略してほしいゲームは?

Ⓖ:あなたのご意見ご自由に!(P.N.　　　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

木の人形にされた　元恋人セナを救え！

ルースターズ

このパターンなら最終面ノーミスも楽勝！ 4・5面完全攻略

4・5面で苦しんでいる人は多いはず。
もうクリアしたっていう人も、5面後半のパターンは完成してるかな？
難所を細かく解説した徹底パターン集。参考にしてほしい。

攻略 :YOU.A
マップずるずる

今月は先月に引き続き、4面から最後までを攻略していくことにしよう。

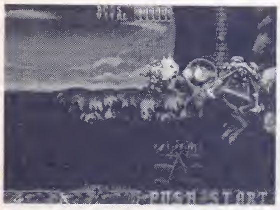
その前に軽く1～3面を補足していこう。

1面

中ボスのゴーレムウッドが強い。丸い弾を出すときには逃げに専念し、木の実を降らせるときに一気に攻撃する。

このボスでミスする場合、丸い弾をしゃがんでよけようとして当たってしまうのがほとんどだろう。丸い弾をよけるときは、多少高く飛んできたものもジャンプするぐらいのつもりでいよう。ジャンプの高さは思っているより高いものだ。

木の実タイムになったら、落ちてくる木の実に当たらないようにできるだけ前に出て、ジャンプとショットを同時に連射するような感じで攻撃するといい。ハイパーとファイヤーを持っているのがベストだ。


上がるときは地上で撃つ。直後、台の上に下りて体当たりをかわす。


ボスが穴を下りきるときは台の上から攻撃。

1面ボスのバルゴスは、右側の下の台をうまく使い、台の周辺をまわすように誘導しながら攻撃する。

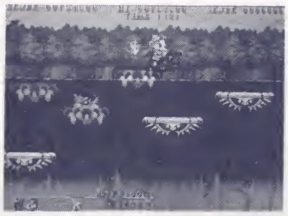
基本的に、自分は台の上とその上の地面の上をいったりきたりしてボスの体当たりをかわすようにしよう。ボスが穴を移動しているときに、一気に撃ち込むようにしよう。

2面

前半は慎重に進めば問題ないだろう。

後半の湖では、岩を運んでくる青い翼のような敵がうっとうしいが、こいつらには触れても死なないばかりか、体当たりで逆に退治することができる。よけたりせず、ガンガン突っ込んで殺しまくろう。ただし、岩が翼から離れたら体当たりでは殺せない。炎になる前にショットで倒すようにする。

後半で水底がなくなったあと、宝箱の置いてある足場から移動床を渡って右に進むところがある。ここは足場から下の移動床に降りず、直接右の移動床に飛び移ってしまうほうがいい。移動床の周期が悪いと、下から右の移動床に渡れないときがあるからだ。足場のぎりぎり右端からタイミングよくジャンプするようにしよう。


下の移動床には乗らず、ここから右の移動床に跳び移る。

2面ボスラルーは、右の宝箱のあった辺りと、そこから下に降りた辺りをいったりきたりしながら攻撃をする。

動いているほうのボスは、基本的にこちらと同じ段にこようとする。そこで、ボスが下の段に降りてきたら上に、上の段にいるときは下の段に、と、同じ段を避けつつ撃ち込む。自分が上の段にいるときは、動いていないほうのボスをジャンプで狙い撃ち。下の段では、ボスが真上にきたら上撃ちでバリバリ撃ち込むようにする。


上からいきなり体当たりされることはない。上撃ちで一気に攻撃！

3面

前半の宝箱で、オプションをホーミングに変えておく。自分の武器は、不慣れなうちはテイルに換えたほうが、中ボスを倒しやすい。

後半で足場が崩れるところではスライディングをフルに活用しよう。詳しいパターンは前号を参照してほしい。

3面ボスドゥーガーは波動砲がくせもの。あまり引きつけて遅くジャンプすると、遅い波動砲のあとに速い波動砲が連続できたとき、足元をすくわれることになる。やや早めにジャンプし、空中で左右に動いて調節するのが安全だ。

4面

4面は3面までに比べ、格段に難しくなっている。いきあたりばったりではなかなかクリアできないだろう。敵の配置をしっかり覚え、倒し方をパターンにしておくようにしよう。

4面通して配置されているびっくり箱の頭は、ばねが伸び切ったときにまず1回弾を出し、その後、一定時間おきに1～2回弾を撃ってから箱にもどる。弾の死角にもぐり込むときは頭が箱に戻った直後に前に出るようにする。

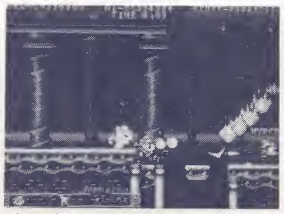
前から突然現れ、3方向に弾を降らして去っていく魔女は、完全に出現場所を覚えておき、自分の頭上を通過するときに上向きに連射して一気に倒す。どこででるかを頭にたたき込んでおこう。

①びっくり箱×3

いずれも手前から撃ち込めば壊せる位置にある。1、3個めはしゃがんで、2個めは立ったまま箱に撃ち込もう。

②渡り板、びっくり箱

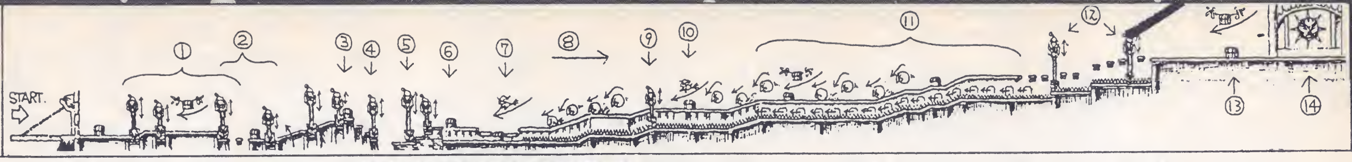
写真の位置からしゃがんで右に撃てば、画面には出ていないが右側にあるびっくり箱に当たる。先に壊してから渡り板に跳び移ろう。右の宝箱にはだいたいハイパーが入っている。取りたかったらびっくり箱を早めに壊すか、頭が弾を撃った直後に右にジャンプしてとりにいくようにする。


右にジャンプする前にびっくり箱を壊しておこう。

③宝箱

ホーミングが固定で入って

4面



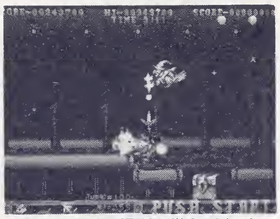
いるが、取ってはいけない。3面のボス前で取ったファイヤーのまま進む。ホーミングだと後半の敵が撃ち切れず、極端に難しくなってしまう。

④びっくり箱
手前の高台で頭を壊してから、目の前まで降りてしゃがんで撃てば壊せる。

⑤びっくり箱
ハイパーなら穴の手前からしゃがんで撃って壊す。テイルだと当たらないので、頭が引っ込んだときにジャンプで跳び越えてから撃ち込む。

⑥宝箱
テイルが入っているが、ハイパーを持っていたら取らずにそのまま進む。

⑦魔女
宝箱を撃ちにいこうとすると現れる。写真のように上撃ちで一気にしとめる。


魔女はすべて場所を覚えておく。現れた瞬間に上撃ち連射だ。

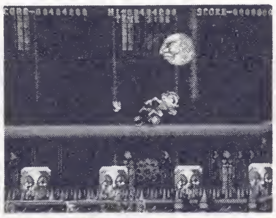
⑧月
このあたりから月のような敵が現れる。こいつらは数が決まってなく、そのエリア内にいる限りどんどん襲ってくる強敵だ。月に対しては、地面に沿って向かってきた物はショットの連射で倒し、ふわりと上のほうからバウンドしてきたものはスライディングで下をくぐって抜けてしまうのがいい。その際、必ずレバーは右下に入れておくこと。下だとトゲの山に降りてしまう。できるだけ後退して撃つのは避けよう。

⑨びっくり箱
ハイパーなら下方ショット、テイルなら後ろを向いて狙い撃ちし、壊してから進む。

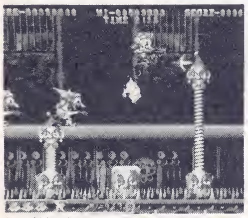
⑩宝箱、魔女
宝箱はハイパーなので取る。宝箱のすぐ先で魔女がくる。覚えておいて速攻で倒そう。

⑪びっくり箱、月
ここからびっくり箱が動いてくる。月との混合攻撃がいやらしい4面の最難関だ。

注意することは、まず、基本方針として素早く前に進み、このエリアを早く抜けてしまうということ。前進、後退を続けていては、いつまでたっても敵の攻撃は止まらない。それだけミスの危険も高くなるのだ。具体的にはスライディングを有効に使って、バウンドしてくる月の攻撃をかわすようにしよう。


後退して撃つよりはスライディングで前に抜けたほうがいい。

びっくり箱の対処も難しい。このエリアでは、びっくり箱は一定時間ごとに止まり、自分の左右にきたものが頭を出す。箱を全部壊しながら進むのは不可能だから、頭が伸びてきたら弾を撃たれる前に倒して進むようにする。自分の左右に突き出す頭のうち、右側の頭のほうが先に出現することも覚えておくといい。


首が伸び切ったら撃つ。しっかり当たれば1発で倒せる。

オプションは必ずファイアーでくること。ホーミングだとまず撃ち負けるからだ。

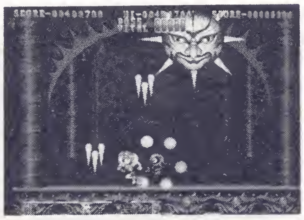
⑫びっくり箱×2
それぞれ手前の渡り板でジャンプしながら撃って壊す。

⑬宝箱
ホーミングが入っているので、ファイアーから換えて進む。ボスより5面で役に立つ。

⑭4面ボスモバーン
このゲームのボスの中でもおそらく最強。慣れないとノーミスで抜けるのは難しい。

ボスの攻撃パターンは大きく分けて2つ。攻めるかよけるかをはっきり区別して戦う。

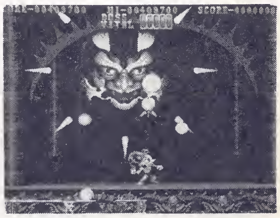
まず、上を水平に動きながらトゲを降らすモード。このときはへたに撃ち込もうとせず、トゲのよけに集中する。ボスが止まったら真下より左右どちらかにやや寄って待ち、トゲを落とし始めたら、1発めと2発めのトゲの間を抜けるようにするのがいいだろう。ボスが止まる直前に落とすトゲは間隔が狭いことがあり、この間でよけようとしているとはまってしまう。落とし始めでかわすのが安全だ。


ボスの落とす1発めと2発めの弾の間でよける。


ボスが止まるときにはトゲの間隔が狭いときがある。これは危険だ。

次に、下に降りてきてバウンドし、止まって8方向にトゲを飛ばすモード。バウンドする方向は自分に誘導される。端に追い詰められないように、できるだけ画面中央で左右交互に下をくぐるといい。ボスが空中で止まったらトゲを飛ばしてくる。ここで、ボスが静止したときのトゲの向きに注意する。トゲを撃つパターンは写真のように2種類ある。


Ⓐボスの真下が安全地帯のトゲパターン。


Ⓑボスの真下よりやや横が安全地帯のトゲパターン。

Ⓐのときは、自分がボスの真下にいればトゲには当たらない。真下から上撃ちで一気にダメージを与えよう。

Ⓑのときは真下では当たってしまうので、少し左右にずらして上撃ち連射する。

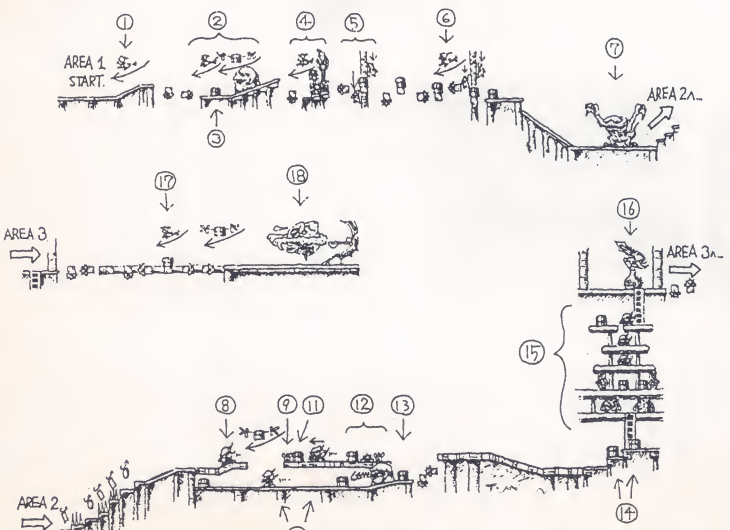
Ⓐ、Ⓑいずれの場合もトゲがもどってきて回転を始めるまで撃ち込める。ボスにダメージを与えるのは今しかない。

さて、トゲがもどったあと、ボスがどちらにバウンドするかは、トゲを撃つ前に進んできた方向と決まっている。すなわち、右に動きながら止まったら右に、左なら左にバウンドするのだ。これをあらかじめ知っていれば、より長くボスに撃ち込むことができ、逃げる際にも安全だ。どちらに動いていたか覚えておこう。

5面

最終面だけに難しい。トゲつきの回転床を渡って進むところが多く、全体的に足場が悪い。魔女もいやらしいとこ

5面のマップ



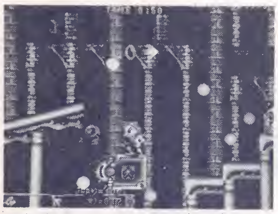
ろでばかり出現する。弾を撃たせてはほとんどよけようがないので、速攻で倒すことが不可欠だ。確実に出現パターンを暗記しておくこと。
　後半に時間切れになりやすいエリアがある。あとで詳しく説明しよう。

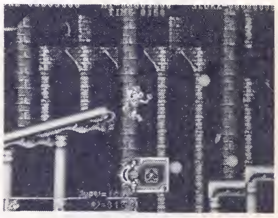
①魔女
　スタート直後、無敵時間が切れるころに魔女が現れる。安全に倒すなら無敵時間に頼らず、まわりのザコをかたづけてからのほうがいい。

②回転床、カエル、魔女
　2つめの回転床から右にジャンプするとき、できるだけ陸地の左端に着地するようにする。右に進み過ぎると魔女が出てしまうからだ。魔女を出す前に右にいるカエルを倒し、もしものときに逃げられるようにしておこう。

③宝箱
　ファイヤーは取らず、ホーミングのまま進む。

④回転床、びっくり箱×2、魔女
　回転床にジャンプする前にがけの右端でホーミングを撃ち、左側のびっくり箱を壊す。奥にある右側のびっくり箱が問題。回転床から右にジャンプしてしまうと、たいてい魔女が出てしまうのだ。ここはがけから回転床に歩いて下りて回転床の上でホーミングを撃ち、左にジャンプしてがけにもどるのを2回繰り返す。こうすれば魔女を出さずにび


回転床の上でホーミング。がけからはジャンプせずに下りられる。

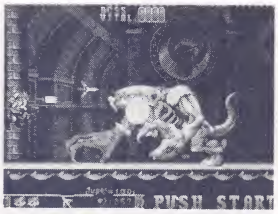

ホーミングを撃ったら左にジャンプしてがけにもどる。

っくり箱を壊せる。

⑤回転床、炎を吐く像
　炎を吐く像は、1度壊しても時間がたつと上から再び下りてくる。手前の安定した床の上で壊したら、素早く2回ジャンプして像の間に入ろう。
　また、この像のある場所ではコウモリが左右から飛んでくることが多いので、ショットを撃ちながらジャンプする癖をつけておくといい。

⑥魔女
　回転床から右の台にジャンプすると現れる。台の左端に着地するようにジャンプし、すぐさま上撃ちで倒そう。右端にジャンプしてしまうと、右からの炎にも当たる危険性がある。

⑦中ボスバルゴス
　いちばん左端で垂直ジャンプしながら撃ち込む。空中で


左端で垂直ジャンプ3連射。攻撃の間隔をあけないのがコツ。

ハイパーを3連射すればよい。バルゴスはときどき口から弾を吐いたり、げんこつで殴ってきたりする。弾はジャンプやしゃがみでよけられるが、近寄られてのげんこつはよけようがない。ただ、コンスタントにハイパーでダメージを与えていれば、近寄ってのげんこつはまずこない。攻撃がそのまま防御につながるのだ。

⑧フレイム
　ある程度近づくと炎を吐いてくる。ギリギリまでねばって撃ち込み、炎を吐かれたらスライディングかジャンプで逃げよう。このエリアは次の中ボスまでに2分30秒しかない。これしきの敵に時間を食っているようではタイムアップになるぞ。

⑨ハッチ
　左の台から右に撃って先に壊しておく。

⑩フレイム×2
　1匹めは下段、2匹めは上段を歩いてくる。2匹めは下から上撃ちで倒す。

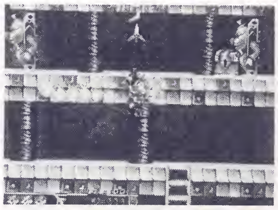
⑪宝箱
　オプションのどれかが入っている。ファイヤーなら取る。

⑫トゲ、ハッチ、カエル
　上段を進み、トゲとハッチを連射して壊す。カエルは上からジャンプ下撃ちが速い。

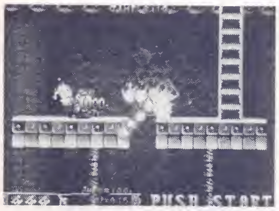
⑬魔法のランプ
　服が入っている。ここから先のミスは痛いぞ。

⑭宝箱×2
　左の宝箱はテイル。この先にはダンプティがいるが、5面までこられた人ならハイパーのままで十分戦えるはずだ。取らずに進もう。
　右の宝箱はオプションだが、何が入っているかは不定。ファイヤーなら取ろう。

⑮ダンプティ、フレイム
　はしごを昇っていくと、1段め、2段めにダンプティ、3段め、4段め、5段めにフレイムがいる。残り時間が少なく、急いで昇らなければない5面の最難関だ。ここがうまく抜けられないという人も多いだろう。いろいろなパターンがあるが、最も確実なものを1つ紹介しよう。
　まず、1段めのダンプティは、同じ段に昇ってしまい、弾をジャンプでよけつつ倒す。
　問題は2段めのダンプティ。ここは2段めに昇ってしまうと、上からフレイムが炎を浴びせてくる。そこで、1段めからジャンプして2段めの床につかまり、そこから上撃ちで3段めのフレイムを先に倒してしまう。ここで気をつけ


床にぶらさがったまま上撃ち。上段のフレイムを倒せば楽勝。

なくてはならないのが、2段めの床につかまった（ぶらさがった）状態でレバーを上に入れっぱなしにしていると、そのうち2段めに上がってしまうということ。したがって、上撃ちするときは、3発撃っていったんレバーを離し、また3発撃って…という感じにしなければならない。
　このようにして3段めのフレイムを先に倒せれば、もう勝ったも同然。2段めに上がって正面からダンプティに撃ち込めばいい。
　3段めに昇ると、上からフレイムが攻撃してくるが、上撃ちして逃げを繰り返せばま

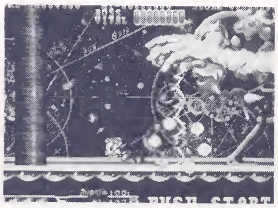

ここまで上がってしまえば、炎を怖がらず横から安全に倒せる。

ったく問題ない。
　4段めには左側から昇ろう。5段目のフレイムは右側にいるので、そのまま左から5段めに駆け上がり、横から撃てば時間的にも速く倒せる。

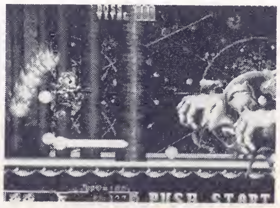
⑯ドゥーガー
　3面ボスでの攻略法とまったく変わらない。スクロールしない分、場所が狭いだけだ。

⑰魔女、宝箱
　回転床から宝箱のある台に渡ったところで最後の魔女が出現。台の左端にジャンプし、渡ったと同時に上撃ちで倒す。

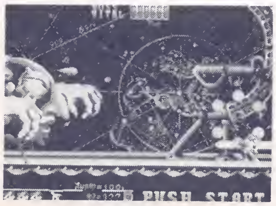
⑱最終ボスガイア
　ついに最後のボスだ。倒し方さえわかってしまえば、それほど強いというわけではない。あせらず地道に攻めよう。
　ボスの攻撃パターンは大別して2種類。
　まず、自分に誘導して左右に動きつつ、手から雷を落とすモード。
　ボスの腕を見ると、雷のエネルギーが腕から手の先へ移動していくのがわかる。手が震えると雷を落とすという合図だ。そこで、手が震えるまでは上撃ちでバリバリ攻撃し、震えたら左右どちらかに連続でスライディングして逃げる。


手が震えたらスライディングの連続で逃げる。

ここでは必ずスライディングを使って逃げること。歩いていては間に合わないぞ。
　さて、雷落としを何回か繰り返すと、ボスはいったん離れ、体当たりしてくる。これをスライディングなどで逃げると、今度は炎かレーザーを吐くモードになる。
　炎はサインカーブを描いて飛んでくる。ボスと間合いを開けておけば、炎が2回最下点を通過して上に上がるときに、下をくぐってよけられる。


炎をよけるのはいつも同じ周期で。レーザーを撃たれてもよけやすい。

炎のあとにレーザーを撃たれてもよけやすいはずだ。
　レーザーには吐く高さが高いときと低いときの2種類ある。高さの見切りが必要だ。
　高いときはしゃがんでよけられるが、低いときはジャンプで跳び越えなければならない。レーザーは異様に長く見えるが、実は当たり判定があるのは先端の丸い部分だけだ。後ろの部分はまったくの見せかけで、触れても死なない。要するに早めにジャンプして先端だけよけてしまえばいい。
　びびらずに安心して跳ぼう。炎とレーザーをかわしつつ地道に撃ち込めば、エンディングはもう間近。ルースターズをクリアしたら、「チャリオット、ドンプル」もプレイしてね！」


レーザーは先端部分しか当たらない。こんなにめり込んでも平気だ。

気合集中　勇気

ねばれっ！耐えろっ!!
精神力削減ゲーム

クロスソード

徹夜でクリアしました！
死ぬよ～ん、
うぇ～の、かる

はっきりいって基本となる動きと各敵の対処法さえマスターしてしまえば、あとはそれのくり返しだから楽勝じゃん!!
………そこまで精神力もてば。

たぶん…

今月はスペースの関係で、急きょ予定を変更して、敵キャラクターの対処法を重点において書いていこうと思う。MAP＋敵キャラの出現パターンはナシ！ということで。

まずは…

先月号では書ききれなかったことから入ろう。

まず武器は何を買えばいいのか。

安全にいこう、という人はミストソード→シールドアックスと買い進もう。サンダーソードは特に買わなくてもいいと思う。

3面の分かれ道。初級者も上級者もスケアクロウの剣を手にいれるため、武器庫へ向かったほうがいい。あまりにも体力が少ない人やお金かせぎをしている人は食糧庫へいこう。

スケアクロウの剣を手に入れたら、その後に出てくるレッドスティル（赤いナイト）とレッドウィング（赤羽根ナイト）に対して使用する。

3面をクリアしたら、4面始めのショップでミストソードDXかシールドアックスを買おう。

上級者は最後のファイアーソードを買うまでず～っとミストソードDXでいく（スケアクロウは手に入れても入れなくてもいい）。

これは覚えておこう

シールドアックスは、敵の攻撃をよけれない人にとっては重宝するが、普段敵の攻撃をよけてプレイしている人はまず買わないほうがいい。

それはなぜかというと、シールドアックスを買うとマイキャラの移動スピード（左右の移動）が極端に遅くなってしまい、回避などできたものではないからだ。

1コインクリアを目指すなら、そうでなくてもラスト近くは、敵の攻撃は全てよけることになるので、よけのできる人はミストソードDX→ファイヤーソードでいこう。

絶対覚えろっ!! 基本動作だ！

次に、全敵キャラに共通して使える基本動作を説明しよう。

まず、マイキャラは基本的に左はじか右はじに位置させること。敵を誘導しやすいからだ。次に、敵が奥から手前へきたときには、必ず1回横へずれてみる。たいていの敵はマイキャラのいるところの正面へくるので、1回横へずれたときに攻撃してくれれば、ちょうどよけたことになり、敵は空振りをすることになる。そうしたらすぐに正面へ戻って空振り後でスキだらけの敵に攻撃を加えられる。

次、奥から手前へ敵がきて、横へずれてみたけど、空振りしてくれなかった場合。この場合も、すぐに正面へ戻る。といっても、空振りしなかった敵キャラは、マイキャラの動きに合わせて横へずれてくるから、正確にいうと『すぐにもといた場所へ戻る』ということになる。で、一瞬の間をおいてもう1度横へずれる。感じとしては『スッ、スッ、スーッ』という具合なんだけどわかるかな。

例えばマイキャラを左はじに置いていて敵が奥から正面へきた場合、右へずれる、左へ戻る、ちょっとタイミングを遅らせてまた右へずれる。

慣れるまでが大変かもしれない。そのかわり、できるようになってしまえばプレイそのものが非常に楽になる！ほとんどの敵に対して必ずとる基本動作なので、意地でもマスターしよう。

次に、敵が最初から手前にいる場合。

マイキャラは綱に左か右のはじに位置させてあるはずだから、敵が正面へくる前に、自分のほうから敵の正面へいく。そしてすぐ戻る。意味あいとしては前述の空振りを誘うのと同じだ。

敵が正面へずれてくるまで待つのは絶対にやってはいけない。マイキャラのよけるスペースがないからだ。

敵が最初奥にいて、手前にくる時にマイキャラの正面にはこず、反対側へいってしまった場合の対処法も同じだ。

よく覚えるために、もう1度読み返しておこう。

もう後にはひけない！ナウシズとの戦い

体力が満タンなら2～3ゲームは残るハズ。

最後の戦いは本当に気合の勝負なので（ほんとにっ！）1日1回ぐらいがいいかもね。がんばれ!!



—ナウシズ—
千年の眠りから覚めた魔人。
その目的はようとして知れない。

まずナウシズと闘うまえに、連戦で中ボスクラスの敵と闘わねばならず、加えて、ナウシズ到達時点で体力が8ゲージはないとつらい。特に最後の〔デスマスカレイド→ガルドフィス→バクスレイ→ガルドウィング→クディソホウ→ヘルマスカレイド〕は精神力の限界に挑むようなもの。ちょっとでも気を抜くと「ハイ、さようなら～」。

さて、ナウシズの第1形態はいいとして（基本動作で1回かわし、4回斬る）、問題の第2形態だ。

最初に確認しておくが、マイキャラはすでに左（or右）はじにくっつけてあるだろうか？それと、ファイアーの魔法も当然6回分あるだろうか？（ファイアーウォールなど、他に使う場面ナシだからね）準備OKならスタート！

まず、あの強烈かつ陰険極まりない炎と火柱を吐かせてはいけないのだが、ボスは後方へ下がった後、マイキャラの正面へ移動する。この移動が始まった瞬間にファイアーウォールの魔法（使いきったら気導弾）を使用すると、ちょうどボスがマイキャラの正面にきて炎（火柱）を出そうとする瞬間にあたり、急に、吐こうとするのをやめてしまうのだ。

その後ボスは手前へくるので、気闘連斬を使ってダメージをあたえる。この時も、気闘連斬使用後の“爪”が恐いので、すぐ横へずれられるように半キャラ分程ずれておく。そして連斬が終わる瞬間に横へ移動。爪を空振りしたら1発入れておくのを忘れぬよう。

ボスはま後方へいってしまうが、前述のくり返しで1度も操作をミスらなければ、初めてここにきた人でもクリア可能だ。

例を挙げておこう。マイキャラが左はじにいるとする。ボスは後方へいった後、必ず右へ（向かって左へ）移動する。マイキャラの正面にいくためだ。この瞬間にすべてをかけるつもりで、ボスが横移動し始めた瞬間に魔法or気導弾。タイミングバッチリならボスは前へくるので、そこで気闘連斬。以上のくり返し。



—ベアネイルフロッグ—

強力な鉄の爪を装備した、かえる人間。
体内に溜め込んだ毒玉を吐き攻撃する。

—バタフロッグ—

毒赤蛙ロブジンを巨大化させ、バタを装備させた怪物。バタには毒が塗ってあり大ダメージをあたえる。

遠くから毒玉を吐いてきた後は、必ずこちらの攻撃が入るので、手前へきたところをのがさず攻撃。遠くにいる時に何もしないで手前へきたときは、その場で待ってて上段防御を1回。すぐに反撃。

パタフロッグもほとんど同じだが、吐いてくる毒玉は、上段へきた場合はほぼ2連発、下段はそのときによって違う、というのを覚えておこう。



—スケルトン—

古戦場に転がる戦士の死体に邪悪な命を吹きこんだもの。
ファイアーボールの魔法を使う。

—スケルトンゴア—

青い鎧のスケルトン。
空中に小型の雷雲を発生させ雷を落とす魔法を使う。耐久力もかなり高い強敵。
陸上戦艦の主力兵士である。

—クディソホウ—

数あるスケルトン戦士から選りすぐったパーツを集め、作り出された最強スケルトン赤いガスクラウドを発生させ主人公の攻撃をかわすことができる。

スケルトン。攻撃はそれ程速くない。基本動作で倒せる。

後方からファイヤーボールを1発撃ってきた後は、必ずこちらへとんでくるのでそこを斬る。着地した瞬間に剣を振ればいい。ファイアーボールは、ずーっと下のほうへいけば下段防御。中央付近へとんできたら上段防御。スケルトンゴア。基本動作で対応。雷雲だが、スケルトンゴアが後方へいった後はなかなか手前へこない場合、すぐに画面中央へいくこと。そうすればちょうど雷と雷の間を抜けることができる。

クディソホウ。最終面に出現する赤いスケルトン。

バクスレイ、ガルドウイングなどと同じ対処で。連続でこちらの攻撃が入ることもあるが、運が悪いと2発目でガスを発生させ、反撃を受けることがあるので絶対にやらない。



—ボアフィス—

エルバ海岸に生息する、青い金魚の化け物。
刺のついた鉄球を振り回し、毒水を吐く。
ゴーダ砦を占領している部隊の主力だ。

—ガルドフィス—

ゴーダ砦の赤い金魚。ボアフィスの強化されたもの、鉄球を高速回転させ、攻撃をかわす。

ボアフィスは正面にいるときは基本動作で攻撃をかわし、1回だけ斬る。以上のくり返し。

後方にいるときは常にボアフィスとはずれて待ち、毒水を吐き終えたら今いた場所の反対側へすばやく移動し、次の毒水を吐き終えたら、また反対側へ移動。これのくり返しで毒水攻撃はすべてかわせる。毒水を吐いた後は、こちらの攻撃が必ず入るがあくまで1発でとめること（少なくとも2発は入るが、安全第一）。

ガルドフィスは3回斬れる。3回斬ると後ろへ下がる。その場でじっとしていると（マイキャラは当然左か右はじにおり、たいていガルドフィスは正面の奥にいる）正面へとんでくるので基本動作で1回よけ、3回斬る。これのくり返しで簡単に倒せる。しかし、毒水攻撃は忘れるな（でもボアフィスより弱い）。



—ゴート—

デモンゴート（緑）にはミストの魔法や連続斬りが有効。サタンゴート（青）にはどちらも全くといっていいほど効果なし。やはりこういう敵にはシールドの魔法で。デモン〜には出会い頭の一撃がけっこう効く。　前へきたときに基本動作で1回かわし、正面へいって1回斬る。すぐに横へずれて1回かわしたら、また正面へいって1回斬る。これのくり返しだけで倒せる。「スッ、ズバッ、スッ、ズバッ」ってな感じでタイミングよくいこう。

サタンゴールドも全く同じやり方で倒せるが、タイミングがけっこうシビア。

正面にきた時に又4回斬る。まさにハマー。

緑。正面にいるときは4発入る。その後は基本動作。後方へいって泡を吐き出したら、泡をギリギリまで（といってもくらわない程度に）引きつけてからミストの魔法を使う。すると、泡を吐き終え前にきたカニがミストにひっかかって身動きがとれないでいるので、自分はしっかり泡を防御していられる、というわけ（その後攻撃する余裕アリ）。

泡を吐く前に気導弾をわざと防御させて前にこさせる、という手もある。ＳＨＩＥＬＤが1番安全なのだが。

青。4発入るのはいっしょ。後方へいったら気導弾をわざと防御させて前へこさせる。なぜなら、この時点ですでに武器がファイアーリードにかわっているから。



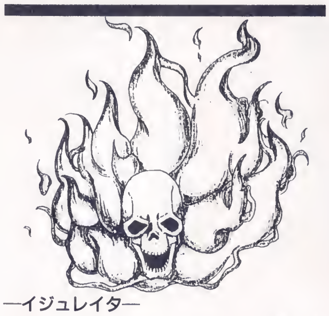
—アームドゴーレム—

呪われた鎧を集めて融合し、生命を吹き込んだ鉄の戦闘人形。
両腕から電撃を放ち、連続ダメージを与える

やはり基本動作でかわし、4回斬る。奥から手前へきた時も4回斬る。

攻撃は、かわさなくても、1回受けた後に4回斬れる。

ファイアーウォールの魔法は3発、気導弾なら2発で倒せる。



—イジュレイター—

パーツが足りなくて、スケルトンに成りそこなった、可哀相なモンスター。
しかし、その恨みからか、吐き出す火の玉の威力は、恐るべき物がある。

実は強敵。火の玉はあたるとダメージがでかい。加えて速い。ここはもう、フットワークを使ってよけに専念するか、ＳＨＩＥＬＤの魔法を使ってきり抜けよう。

出現と同時に気闘連斬で勝負がつくこともあるが。



—マスカレイド兄弟—

ナウシズの側近、死の道化師。
毒の爪と多彩な魔法を使い攻撃してくる。
赤と青のツートンが兄のヘルマスカレイド、黄色と緑のツートンが弟のデスマスカレイド

右手による攻撃は上段、左手による攻撃は下段防御で防げる。



—アイボール—

目玉を唇が飲みこみ脳味噌でカバーした怪物。子目玉を次々に撃ってくる。

—ギガボール—

アイボールの強化された物。
たいがいの魔法に対して耐久力がある。

アイボール。前にきていったん後方へさがったら、次にくるのは前にきてからのかみつき攻撃。5回連続でくるが、1回防御したらすぐに攻撃すればちゃんと4発入る。

目玉は、とんでくる順番が決まっている。最初は下　　一瞬おくれて（あとは超連続、すばやく！）上下上下上下、リズムよく、さっさっさっさってな感じでいこう。

出現したと同時に気闘連斬で倒せることもある。

ギガボール。アイボールとまったく同じ。



—クラブジャイアント—

エルバ海岸の巨大蟹。
二つの鋏と口から吐く泡で攻撃してくる。
甲羅は固くダメージを与えずらい。
赤、青、緑の三種類が確認されている。

赤。正面にきたらいきなり、4発斬り込む。するとカニは後方へ下がってしまう。次に



—ダブゴブリン—
クルギア山に生き残っていた古の魔族。
ナウシズに手なずけられている。
頭が悪く盾を滅多に使わない。
—ゴブリンディア—
ダブゴブリンよりは少し賢いが、攻撃力はあまり無い。
—ゴブリンガード—
ゴブリン族の最強戦士。
連続攻撃をまともに食らうと駆け出しの騎士では致命傷になりかねない。



—ブロウラクロウラ—
決して成虫にはなることの無い芋虫。
その食欲は旺盛で、一つの山をまるごと平げてしまうこともある。葉のなくなった森には火を放ち、焼畑農法を施す。
脱皮して、緑、赤、白と変色する。
　後半に出現する白い奴は、炎が短いとき（早いとき）は４回連続で吐くので注意。



—デスビーン—
森の中を徘徊している巨大蜂。
毒を吐いて獲物が驚いた隙に針をさす。
体力はあまり無いが、動きがすばやくなかなか厄介な敵である。
青、赤、緑が存在する。
無理に剣を振らなくてもよい。　赤いほうは弾を出す。下段ガードでOK。



—パタラット—
ナウシズの魔力により鼠を巨大化させ、武器としてパタを与えたもの。
魔獣軍団の食料調達を担っている。
—アックスラット—
左手に斧を装備した巨大鼠。
ナウシズの好物であるコルデ魚を運ぶ任務を担っている。

が、脅威的な攻撃力を持っているのであなどれない相手である。
—バクスレイ—
青いナイト、陸上戦艦艦長。
瞬間的に体を別の場所に移動させる能力があり、主人公の特殊攻撃は一切通じない。
攻撃スピードもすばやく、とてつもない難敵。
　NKは基本動作でバッチリ。RSも基本動作で戦うが、反応を素早くしないと逆に反撃されてしまう。それと、RSは動きが妙なので、クセを覚えるまではミストやシールドの魔法、サンダーの魔法で対処するのも手。
　BGは完璧に基本動作のカモ。
　バクスレイ！デモンゴートのところも見よ。
　バクスレイが前へきたら、デモンゴートと同じようにして１回かわして１回斬り……を３回やる。ただしデモンゴートのときよりも何倍も素早くやらねばならない。
　３回目を斬り終わったらすぐに横へずれてミスト。そして４回切手バクスレイを後ろへ追いやる。あとはこの繰り返し。
　１回かわして１回斬り……が何度もつづくときがあるが、そのうちバクスレイが左右へ移動し始めるので、そうしたらミスト。
　最終面ではミストの魔法が使えないので、基本動作を応用してよけるしかない。あとは前述のくりかえし。

—ウイングナイト—
翼を持ち空を駆ける騎士。
性格がしつこく、隙を見せるとここぞとばかりに斬り掛かってくる。
—レッドウイング—
赤いウイングナイト。
恐ろしく速い連続攻撃を仕掛けてくる強敵。
主にマティウスの塔に駐留している。
—ガルドウイング—
黄金の羽を持ったウイングナイト。
魔城グレイシアの門番。
羽を閉じ攻撃をかわす事ができる。
　WKは基本動作で余裕。
　RWは、手前の正面にきても横ずれをやらず、1.5秒後ぐらいに気闘連斬かミストを使う。ミストの場合、もう１度やる必要がある。要するに、RWが剣を振ろうとしているところをミストor連斬でとらえるわけ。
　ガルドウイングには気闘連斬も魔法も効かないので、バクスレイと同じようにやる。
　まだバクスレイよりはかわしやすいと思う。

—ナウシズナイト—
緑の鎧の騎士。
剣の動きを見切れば恐れることは無い。
—レッドステイル—
赤い鎧の騎士。
ナイト軍団の中堅騎士。
剣だけで闘うとかなりの苦戦を強いられる。
—ブラックガード—
黒騎士。
ナイト族のなかではいちばん動きが遅い。

アフターサービス、詳しい説明も一切致しません。
ただ安いだけです。これが当社の方針です。

中古安売王 アップル

定休日	「在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください」	電話受付
日曜・祝日	とにかくTELだ	AM9時〜PM12時 PM1時〜PM6時

麻雀基板 ¥1,000〜

- ♥麻雀ビタミンC
- ♥家元
- ♥麻雀カメラ小僧
- ♥熱血麻雀宣言
- ♥麻雀学園1,2
- ♥禁じられた遊び
- ♥テレフォン麻雀
- ♥スィートギャル
- ♥浦島麻雀
- ♥麻雀遊戯

（在庫2,000枚）

¥5,000の基板とROM

31種類50枚在庫　●スーパーチャンピオンベースボール●強行突破 ●スペランカー●少林寺への道

¥7,000の基板とROM

15種類33枚在庫　●トップシークレット●ビーチバレー ●ASO●スラップファイト

¥10,000の基板とROM

9種類30枚在庫　●オーライル●ワールドカップ（パ付） ●パラメデス●究極のストライカー

あなたのお電話お待ちしてます

¥51,000以上の基板とROM

クロスブレイズ
ガンフロンティア
ウルトラマン
ハットトリックヒーロー
メジャータイトル
ファイナルファイト
忍者キッズ
マーベルランド
ドラゴンセイバー
雷電
マジックソード
クラッチヒッター
ネオジオPCB
エリア88
ダイナミックC.C
WWFスーパースターズ
クライムファイターズII
ギャラガ'88
嗚呼栄光の甲子園
ターボフォース
ストリートファイターII
ワルキューレの伝説
サンダーゾーン
ワンダー3
ヴィマナ
球界道中記
デスブレイド

etc.

割引券をもらって得しちゃおう
（※基板1枚無料サービスでもOKです）
基板30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚差し上げます。
※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。
無料サービス基板は当方の指定のものとさせていただきます。



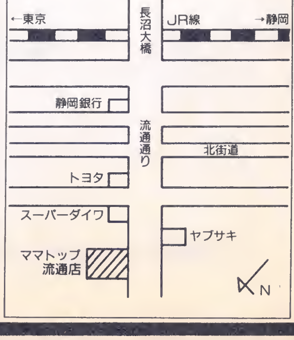
◀SVG-8 ¥34,800
（RGB） ¥29,800

ゲーセン用麻雀パネル
中古 ¥7,000
新品 ¥10,000
18インチ筐体中古パ付
¥30,000（送料込み）

〒420 静岡市東千代田1-7-8（有）ママトップ内
TEL.054−263−2406（代）
FAX.054−263−4486

ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい!
静岡流通通り店
静岡駅南店・清水店
営業時間は全店共通
AM9時〜PM12時
ゲームコーナーは
年中無休

平成3年3月より右記に移転しました



通信販売をご利用ください。

資料御希望の方は62円切手2枚同封の上アップルGM係まで送ってください。

※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8 (有)ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No.7007427(有)ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引き換えの代引きシステムをご利用ください。

ゲーム基板価格リスト

[KONAMI]
A-JAX ¥39000
エイリアンズ ¥60000
エスケープキッズ ¥89000
クォース ¥30000
クライムファイター(2P) ¥70000
クレイジーコップ ¥15000
グラディウスII ¥48000
グラディウスIII ¥43000
サプライズアタック ¥25000
サラマンダ ¥30000
サンダークロス ¥45000
スーパーコントラ ¥40000
T.M.N.T. ¥97000
トライゴン ¥65000
パロディウスだ！ ¥83000
ライフフォース ¥30000
ローラーゲームズ ¥50000
出たな!!ツインビー ¥85000
[NAMCO]
KLAX ¥5000
オーダイン(SYS-2) ¥130000
スプラッターハウス(SYS-1) ¥80000
㊕デンジャラスシード(SYS-11) ¥48000
ドラゴンセイバー(SYS-2) ¥130000
バーニングフォース(SYS-2) ¥110000
フェリオス(SYS-2) ¥120000
マーベルランド(SYS-2) ¥120000
㊕ローリングサンダー2(SYS-2) ¥112000
ワールドスタジアム(89,90) ¥50000
源平討魔伝 ¥30000
[CAPCOM]
U.S.ネイビー(CP SYS) ¥140000
アタックス ¥50000
ウィロー(CP SYS) ¥120000
エリア88(CP SYS) ¥100000
サイドアームズ ¥15000
ストライダー飛竜(CP SYS) ¥140000
ストリートファイターII(CP SYS) ¥238000
チキチキボーイ(CP SYS) ¥130000
虎への道 ¥20000
ファイナルファイト(CP SYS) ¥140000
マジックソード(CP SYS) ¥135000
大魔界村(CP SYS) ¥110000
ハテナ?の大冒険 ¥15000
[TAITO]
インセクターX ¥15000
ガンフロンティア(F2 SYS) ¥110000
スノーブラザーズ ¥45000
タツジン ¥50000
ダブルドラゴン2 ¥34000
熱血高校ドッジボール部 ¥8000
フリップル ¥10000
ヘビーユニット ¥10000
ラスタンサーガ2 ¥20000
ルナーク ¥120000
レインボーアイランド ¥33000
[SEGA]
DJ.BOY ¥45000
M.V.P. ¥45000
エイリアンストーム(SYS18) ¥50000
オーライル(SYS16B) ¥40000
コラムスII ¥40000
ゴールデンアックス(SYS16) ¥49000
サンダーフォースAC ¥23000
フラッシュポイント ¥30000
[IREM]
エアデュエル ¥60000
Xマルチプライ ¥34000
イメージファイト ¥34000
大工の源さん ¥50000
R-TYPE ¥23000
R-TYPE2 ¥35000
剣豪 ¥77000
ドラゴンブリード ¥34000
[DATAEAST]
スーパーバーガータイム ¥35000
スタジアムヒーロー ¥8000
ダークシール ¥38000
トリオザパンチ ¥20000
バルダーダッシュ ¥15000
ファイティングファンタジー ¥35000
ロボコップ ¥33000
[SNK]
ギャングウォーズ ¥40000
ゲバラ ¥28000
スカイソルジャー ¥30000
ストリートスマート ¥40000
原始島 ¥28000
脱獄 ¥20000
[TECMO]
ガンディーラ ¥15000
忍者龍剣伝 ¥33000
雷牙 ¥60000
[その他]
USムスタング ¥35000
オメガファイター ¥18000
ゴモラ ¥38000
タスクフォースハリアー ¥37000
バンダイク ¥48000
コンバットライブズ ¥49000
スーパーフォーミュラ ¥70000
ハットリス ¥10000
ビーチボールバレー ¥18000
ポンピングワールド ¥27000
上海 ¥5000
霊界導士 ¥10000
[麻雀]
トリプルウォーズ ¥13000
トリプルウォーズ2 ¥14000
ビタミンC ¥5000
個人教授 ¥5000
麻雀ねらえトップスター ¥7000
麻雀学園 I ¥8000
麻雀大予言 ¥15000
麻雀遊技 ¥13000
麻雀マル禁版 ¥80000
スーパーリアル麻雀PIII ¥40000
[ROMKIT]
MJ-12(F2-SYS) ¥12000
オーダイン ¥25000
ガンフロンティア(F2-SYS) ¥30000
マーベルランド ¥23000
バーニングフォース ¥10000
ファイネストアワー ¥18000
ドラゴンセイバー ¥30000
㊕ローリングサンダー2 ¥20000
ワールドスタジアム'89・'90 ¥5000
メガブラスト(F2-SYS) ¥10000
ブラストオフ ¥10000
デンジャラスシード ¥10000
ドラゴンスピリット ¥10000
ブレイザー ¥10000
ルナーク(F2-SYS) ¥20000
ワールドコート ¥3000
球界道中記 ¥15000

その他 各種あり。

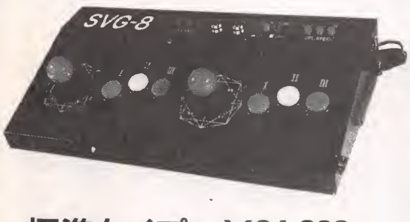
消費税は別にかかります

●基板の価格は変動していますのでTELにて確認してください。

●商品のご注文は現金書留をご利用ください。
●代引システム（午後3時までにTELしていただくと次の日に商品が手元に届きます）

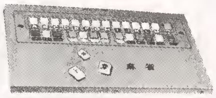
SVG-8

他社メーカーのビデオ出力とは比べものにならないくらいキレイ!!

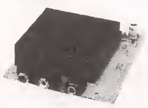


●当社独自の開発により画面がキメこまかな色彩です。
●新機種はさらに鮮明。
●カラー微調整がかんたんにできます。
●レバーは４方向・８方向ワンタッチ切替機能付き。
●連射のスピードが調整できます。
●連射はすべてのボタン（６個）でできます。
●テレビのビデオ端子に接続するだけです。
●配線はSAM規格。
●RGB21ピン対応。
●トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
●ヘッドホン端子付き。
●マージャンや特殊パネルにも対応できます。

標準タイプ ¥34,800
RGB専用タイプ ¥29,800



麻雀パネル（ハーネス付き）
¥12,000



ステレオキット
RPS-8（別売）
¥8,000

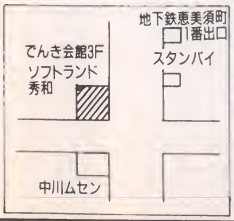


ジョイシステムPMF-8
メガドライブ用
¥3,500

— 絶賛発売中!! —

ジョイシステムPMF−8、SVG−8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

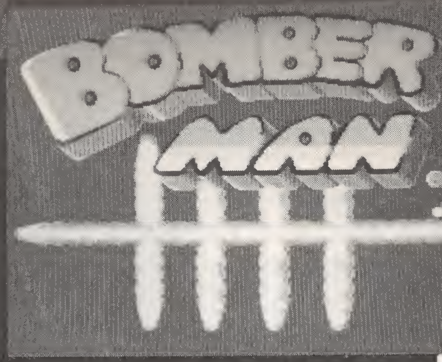
■PCエンジン用
■メガドライブ用
■Fコン用 } ¥3,500
■パソコン用
■マークIII用 } ¥2,500
■別売RGBケーブル 15ピン 21ピン } ¥3,500



ソフトランド秀和

〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9
Tel(06)649-7177（マニア専用）

誌上ゲーム大会絶好調受けつけ中!



ボンバーマン

ノーマルゲームの前半を攻略だ!

やまかわ悠理

リモコンをうまく使いこなせ!! マップ・敵の配置・アイテムの場所を覚えこめ!!

基本はリモコン

ノーマルゲームをする上で最も重要なアイテムが「リモコン」である。もちろん、スピードアイテム、爆弾、ファイアーのアイテムも必要だが、これらがなくてもリモコンさえうまく使えれば先に進める。

具体的な使い方を説明しよう。

まずは、敵の通り道に爆弾をセットする。そして、自分は爆発に巻きこまれないように避難する。敵が爆発の範囲内に来たらBボタンをプッシュ。これで敵を倒せる。

もちろん、敵も簡単に死に来るわけがない(そういう敵もいるけど)。敵キャラによって誘導したりしなくてはいけない場合もある。

リモコンがない場合はどうするか?この場合は敵の動きを読んで、爆弾が爆発するときに敵がいるようにセットする。

こう書いてしまうと簡単そうに思えるだろうが、実際はそんなに楽ではない。特に、モヒカンには苦労させられるはずだ。これは、何回もやって経験を積むしかない。

もうひとつ重大な注意。自爆だけはしないように。爆発の範囲をわかってないと、火が意外とのびて焼け死ぬぞ。リモコンも、Bボタンを押すときは安全な場所に避難してからにする。最初のうちは、けっこうやってしまうので注意すること。

守れ!勝利の鉄則

アイテムは爆弾で壊せるブロックに隠されている。それらを壊してアイテムを取るのだが、やたらめったら壊せばいいというものではない。

というのは、敵キャラがブロックに囲まれていて、ブロックさえ壊さなければ敵にやられることはない(タイムオーバーで死ぬが…)。

つまり、よけいなブロックを壊さずにパワーアップをしていき、そのあとで1匹ずつブロックを壊して開放し倒していくのである。

後半へ進むと敵がブロックに囲まれていなかったり、ブロックを乗り越えてきたりするのだが、前半では、この鉄則を守っていればかなり楽になる。

各面攻略
攻略への近道はこれだ

このゲームは1ラウンド6面構成。各ラウンドの最後にはボスキャラが待っている。

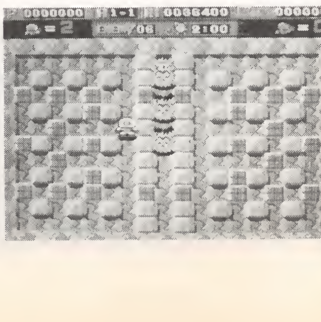
各面のマップ・敵の配置・アイテムの場所は、いつも一定。当然のことながら、それらをすべて覚えることが攻略の近道である。

そこで、ROUND2まで全面初期状態の画面写真を載せておこう。必ず役に立つはずだ。

ROUND 1-1

最初の面ということで簡単。この面の敵(エヘン虫)は同じ場所を往復しているだけ。以後の面でも同じ性質なので、ザコキャラとしか言い様がない。

この面はリモコンはないが、アイテムをすべて取って、たった1つの爆弾で全滅を狙ってみよう。

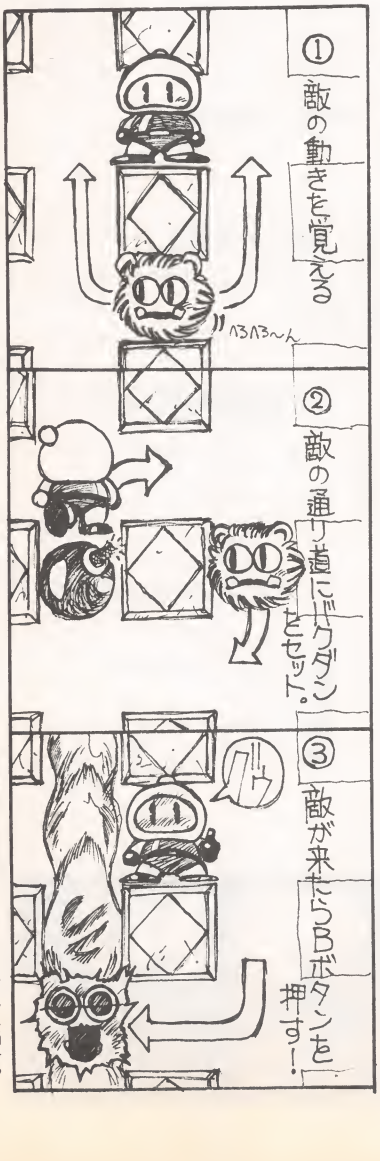


1―1　敵は上下に動いているだけ。

ROUND 1-2

ピエロみたいな敵が新登場。エヘン虫と比べ若干移動スピードが速く移動範囲が広い。

この面では中央のブロックにリモコンが隠されているので、それを取って一気に敵を倒してしまおう。



まずは敵の動き方を知っておくこと。

敵をやりすごしてから爆弾をセット。

敵が爆発の射程に入ったらBボタンを押す。

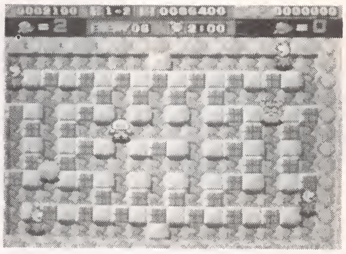
まったくもって熱いぜ!!
ボンバーマン
誌上ゲーム大会やってるよ!

ハイスコア争いもガンガンに熱いボンバーマン。申請しておかないのは損ってものだ。

競技部門（ノーマル設定）
●1P部門
●2P（協力プレイ）部門

応募方法
ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号と競技部門、スコア、ステージ数、ゲームセンター名を記入し、店員さんの確認印をもらって送るべし！（一人何回でも可!!スゴイだろ）あて先は、ゲーメスト編集部ボンバーマン誌上ゲーム大会係まで。締め切りは10月11日（消印有効）。

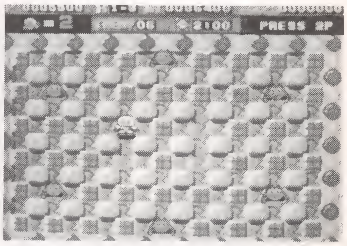
ハイスコア獲得者はゲーメスト誌上でドカーンと発表、そしてビッグな賞品（チャンピオンポロシャツ、ボンバーマンポスターなど多数）が用意されているのだ。さあ今日もいこーぜ〜〜〜。


1—2 ド真ん中のブロックにリモコンがある。

ROUND1-3

カニみたいな敵が新登場。ブロックに化けるのだが、少し本体が見えているのですぐわかる。

この面にはリモコンが2つあり、そのうちの1つがスタート位置の右にある。さっさとそいつを取ってしまおう。

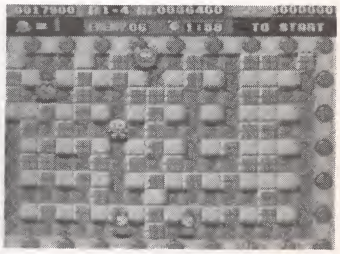

1—3 かなりマヌケな敵。

ROUND1-4

エヘン虫・ピエロ・カニがそれぞれ2匹ずついる。

中央にY字に配置しているブロックの縦棒の一番下にリモコンが隠されている。

上のエヘン虫を倒し、左側のカニ・ピエロ、右のピエロ・カニと順番に倒していこう。


1—4 左右対称でない面。行き止まりあり。

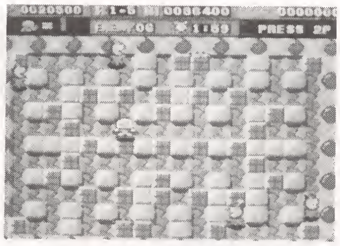
ROUND1-5

ピエロ×4・カニ×2がいる。

この面ではリモコンが出現しない。そのあたりはつらいが、敵の動きを読み、通り道にあらかじめ爆弾を置けばいい。

敵を出さないようにブロックを壊してアイテムを回収し、カニ→ピエロの順番で倒していく。

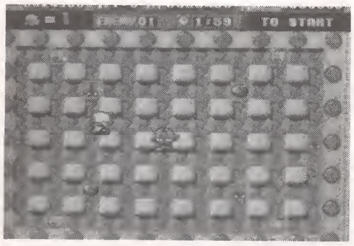
また、画面中央に無敵アイテムがあるので、それを有効に使おう（思ったより無敵時間が短い）。

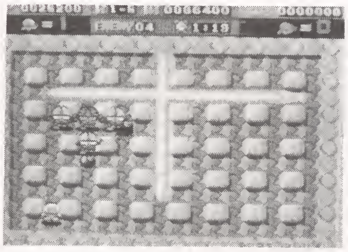

1—5 リモコンなしの実力が問われる。

ROUND1-6

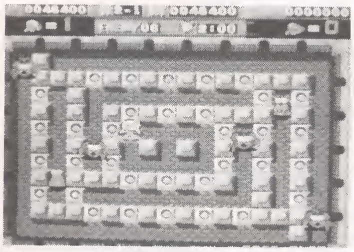
この面の敵は一頭身のボス。周りにザコキャラ（ボスキャラの分身）をくっつけている。まずはアイテム（あらかじめ出現している）をすべて回収する。そして、敵の動きを読み、爆弾を階段状にセットする。そうするとボス本体にダメージを与えやすい。

ボスの動きを先読みし、くれぐれもコーナーに追いつめられないように動くこと。また、自分の爆弾に巻きこまれないように。


1—6 小さいけどボスキャラだ。


このような爆弾のセットの仕方が理想。ラウンド2も同様。

ROUND2-1


2—1 カニの動きはエヘン虫と大差ない。

ROUND2-2

画面は一転して水路の面。新登場のキャラは1—3に出てきたカニではなく、本物のカニ。それと、なめくじみたいな敵（うみうし?）。

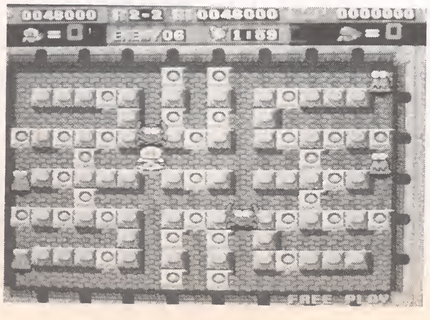
この面にもリモコンは出ないが、敵の動きは単純なので、先読みして爆弾をセットしよう。なめくじは、ある程度追いかけてくるので注意。

スタート直後カニが迫って、くる。右に動けばやりすごせるので大丈夫。

そして、中央のブロックを壊せば1UPキャラが出現する。まちがえて爆弾で焼かないように。

敵を倒す順番はカニ・ブロック外にいるなめくじ・ブロック内にいるなめくじ。

リモコンがないので少々キツイが、動きを読めばたいしたことはない。


2—2 すぐ横に動かないと殺されるぞ。

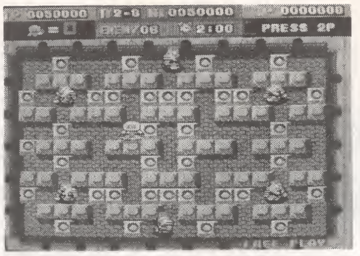
ROUND2-3

新登場キャラはモヒカン男。耐久力が2あって、しつこく追いかけてくる強敵だ。しかも、リモコンが出ないのでかなりキツイ。

　まず、敵をブロックから出さないように壊してアイテムを回収する。そして、右から5番目・下から3番目に無敵があるので、それを取りつつ右下のモヒカンを倒す。

　あとは一匹ずつ倒していく。中央の空間で、ぐるぐるまわりながら倒していくといい。

　敵を倒したら、よけいなブロックを壊してアイテムを回収する。しかし、のんびりやっているとタイムアップになるので注意しよう。



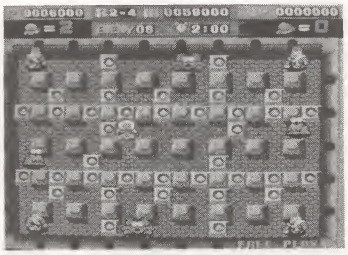
2－3　前半最強の敵モヒカン。1回ダメージを与えるとスッポンポンになる。

ROUND2-4

敵キャラはモヒカン×4、カニ×2、なめくじ×2。

　この面にはリモコンが2つあり、中央の上下に隠されている。保険のために1つは残しておこう。

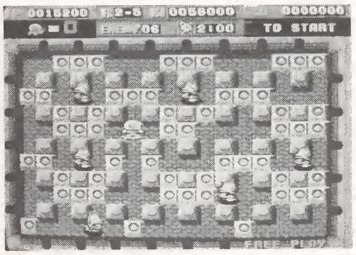
　倒す順番は、カニ・なめくじ・モヒカンの順。やはりリモコンがあると楽だ。


2－4　敵はそれぞれ1部屋に1匹。タイムアップに注意。

ROUND2-5

モヒカンが6匹いてきついと思いきや、リモコンが2つあるので2－3よりはるかに楽。

　場所は、時計（タイマー）のある縦のラインの上から5番目と下から3番目。2－4と同じく、保険のため1個残しておく。ヘタにブロックを壊すとモヒカンが出てくるので、壊す場所をまちがえないように。



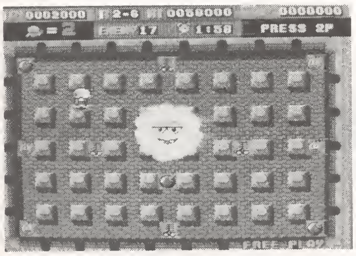
2－5　ブロックの壊し方を考えること。

ROUND2-6

この面もラウンドの最後なのでボスキャラが出てくる。ボスは雲みたいなやつ。一定時間ただよったあと、プレイヤーに向かって特攻してくる。この特攻は、プレイヤーを時計まわりに動かすことによりある程度防止できる。画面の上下左右のまん中に誘導して時計まわりに動けば確実。

　爆弾は、ボスが特攻してくるときに爆発するようにセットすればいい。

　もちろん、アイテムは先に全部回収しておくこと。



2－6　ねむそうなボスキャラ。

生きてこの街を出られると思っているのか…？

ケイト救出までを一気に攻略!!
クライムファイターズ2

CRIME FIGHTERS 2

TM
© KONAMI 1991

必殺技の多用が勝利への近道！
跳び蹴りの連続で反撃の隙を与えるな!!

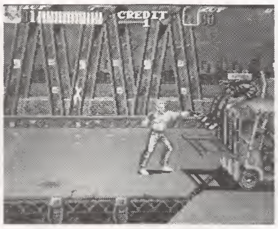
攻略：トリッキー鳥木の代理

「街の入口を守るバズソーブラバードを倒し、デッドエンドシティに突入せよ！」

STAGE1 昼 デッドエンドシティの入口

初めに、左上に置いてあるドラムカンで、ザコ×2をつぶして、近寄って蹴りを入れて倒す。次のドラム缶のところで、後方からオートバイがくるので上のほうで待つ。オートバイは、1往復すると自爆するから、その後で倒す。

リフトの金ザコの次に不良君×1とアーマー男×1を跳び蹴りで倒す。


リフトに乗ったザコは、普通に正面からパンチでOK。

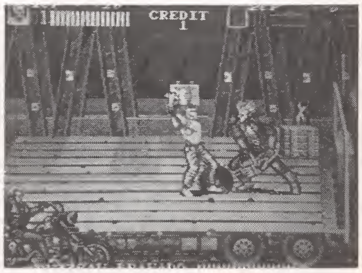
倉庫に入ったら、下のタイヤを拾って一番上で待ってライン上に3人そろったらタイヤを投げてそれを追うと、4人目の金ザコも巻き込める。

金ザコを倒したら、バットを取っておこう。


アーマー男を重点に置いて、跳び蹴りで倒す。

トラックの右上のザコを倒すとボス。回転ノコを床に差したらバットで倒して蹴りを入れる。蹴りは一度に2～3発で止めて離れること。いつまでも蹴っていると、起き上がりざまにノコで切られてしまう。途中、ザコがオートバイから、トラックに乗り移ってくる。こいつも跳び蹴りで倒す。


下にあるタイヤを一番上のラインで投げる。


このように回転ノコを刺してる間にバットで攻撃。

「ひぇえっ許してくれぇぇ～女なら建設中のビルにいるはずだ！」

STAGE2 夕方 工事中のビル

「コブラズを待っていたのは人間兵器ミッシングリンクだった。彼らはファウストの罠にはまったのだ」

木箱に入っているのはライフル。ザコ×2を倒してから取る。工事用の足場は、近寄って蹴りで壊す。残しておくと上からカンフー男がどんどん火炎ビンを落としてくる。


足場は蹴りで倒す（ライフルを持っている場合）。

次は火炎ビンザコ×2が歩いてくるから、上のほうを歩くこと。その後のザコは2人ずつライフルでまとめて倒す。覆面デブはライフルで有無をいわせず撃つ。

2階のエレベーターの右の木箱はレンガが入っていて、ザコは1発で倒せる（ボス系は1ゲージ分）。この辺は上から鉄筋が落ちてくるから下のほうを歩こう。

中ボスのジョー大杉はひたすら跳び蹴りで。

エレベーターのホーミングデブは右下で待って本体が見えたら左へ歩き続けてよける。


一度右下に誘導して、左へよける（逆でも可能）。

着いた瞬間、左から木材を持ったアーマー男が走ってくるから、跳び蹴りで倒してすぐ右へ歩き続けるとスクロールアウトで消せる。

チェーン男×2は左右に跳び蹴りの往復で倒す。

ボスは下から近づいて蹴りまくり、ダウンさせたら、上に誘導して、また下から近づ


中心のラインで跳び蹴り。

●覚えて得する技

○必勝技（回し蹴り）
A+Bボタンを同時に押す。実はあまり使えないが、5面で必要な技。

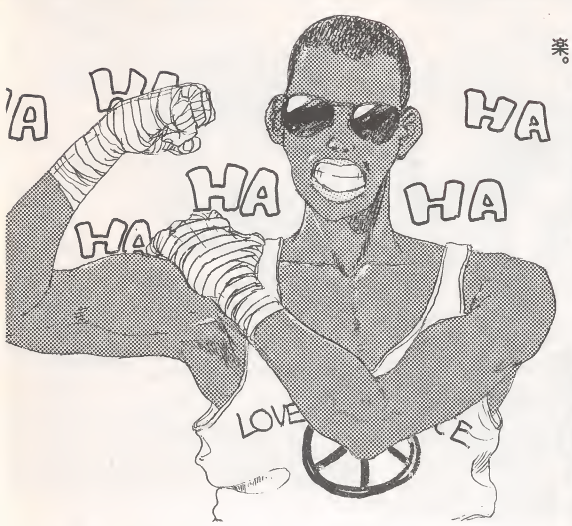
○必殺技（跳び蹴り）
レバーを右（左）へ入れたまま、A+Bボタンを同時に押す。これが攻撃のメインとなる。

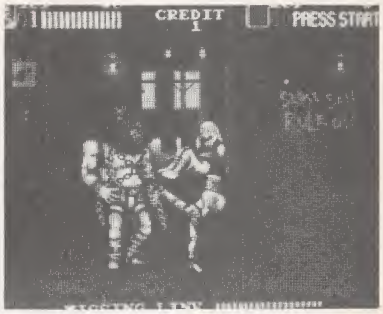
○つかみ技
投げ、せっかん、ひざ蹴りとあり、間合いで変わる。ひざ蹴りのみBボタン。

●一度つかまったら脱出不可能～はめ技

別に大したやり方ではないが知ってると重宝する。

はめたい敵を画面端で倒して、立ち上がってくるところを跳び蹴りで倒して、立ち上がってくるところを再度跳び蹴り、この繰り返し。ときどき、吹っ飛んだ敵がスクロールアウトしてしまうこともある。ライフル男に有効な技。（こいつはスクロールアウトしない）ただし、ライフル男をはめるときは縦座標を毎回ずらしてはめよう（ライフルでなぐられることがあるから）




下から近寄って蹴りを1セット入れる。

いて蹴る。または目の前を縦に横切って張り手が空振りしたら戻って蹴り、でもいい。原爆プレスは3段攻撃だが、狙ってくるのは1度目と3度目。

よって、2度目のときに大きく離れると3度目の避けが楽。


2度目のジャンプは自分を狙っていない。

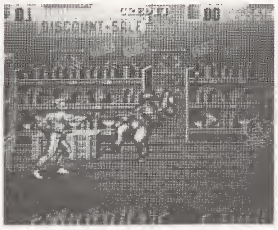
STAGE3 夜の街 秘密カジノへ

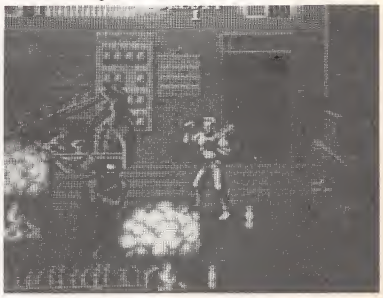
「謎の男が一瞬の内にケイトをさらっていってしまった。コブラズは男の後を追った。ケイトをさらったのは、ファウストの資金源である秘密カジノのボス、ルードブラザースの一人だった」

この面で気をつけるのは、ナイフ男。2面と違ってライフルがないから強敵だ。座標をずらして跳び蹴りを狙おう。

ちなみに街路灯の電球を落とすと一撃で倒せる。

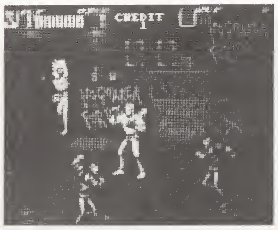
女王様は下から回りこんで跳び蹴りで倒し、ドラムカンを投げつける。

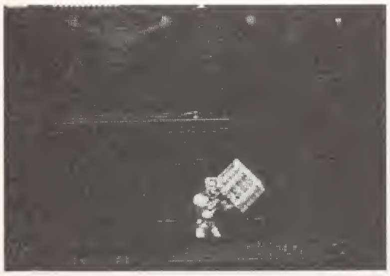

スーパーの中。初めはムチでダメージを与える。


マント男の火炎ビンは毎回左上と右下に出す。

スーパーの中は、覆面男とマント男。覆面男とさっきの女王様のムチと、木箱のバットで、マント男はバットでダウンさせて蹴りを入れる。

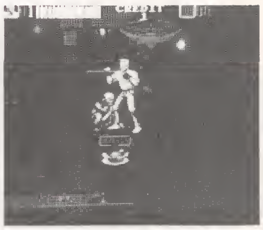
スーパーを出てすぐの女王様は、バケツをかぶせると攻撃してこない。

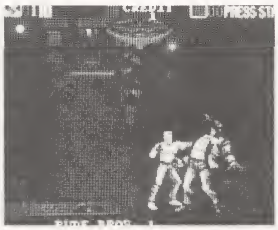

ラリアット２人組は、突進が終わってから攻撃する。


このルーレット台の陰に隠しフードが２箱ある。

ボスは写真Ⓐの位置で左を向いて待ち、ダウンさせたら小男をパンチボタンで捕まえて、大男に投げつける。小男を集中して狙い、倒したら、大男に重なってパンチ連打。

あとは動かないでパンチ連打で倒せる。他に、左上のルーレット台に押しつけてはめることもできるが、確実ではないのであまり勧められない。


ここで待ち、自分の真左にきたところを倒して捕える。（写真Ⓐ）


一度倒したら、重なってなぐりまくるだけ。

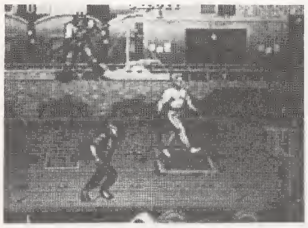
STAGE4 朝 ベイエリア

「ぜぇ～ぜぇ～やつらはケイトをファウストのもとにつれていくため、港にいったはずだ。ぜぇ～ぜぇ～」

「港のボス・クルエルカートを倒し、ファウストの居場所をつきとめろ！」

いきなり難所。下にライフル男を誘導し、すぐ右上の火炎ビンを右下から左上へ走っていく犬に当てて燃やす。これで犬を万が一倒せなかったら、少し離れた位置でキック（ソバット）で攻撃。あとはクレーンにつかまったナイフ男は、出現した場所から座標をずらして落ちてきたところをライフルで倒す。後はボスまでライフルを使って進み、ボスの出現する手前でザコ2人（水夫、ザコ）を倒してからボスを出す。

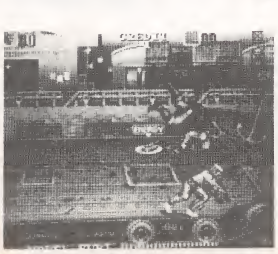

右下から右上へ走ってきた犬を火炎ビンで燃やす。

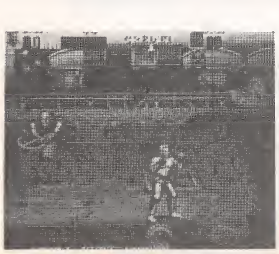

ボス直前。2人のザコが出たらこれ以上スクロールを進めるな！



ボスは時間がかかるが、床にヤリを突き刺すまで待ち、動けないところを正面から近づいて投げる、の繰りかえし。

ヤリを左右に2回振ったらスピンアタックの前兆。離れて待ち、レバーを少しずつ動かしてよける。途中、ザコ×2が火炎ビンを持ってくる。出現した瞬間に座標をずらす。


１面ボスと同様、ヤリを床に刺したところを近寄って投げ。


こんな位置関係で待ち、少しずつ動いて避ける。

脱出!!大気圏!!銀河大攻略

STAGE5 昼 ゴーストスラム

「ファウストはスラムにいる。いって殺されるがいい、コブラズ！ぐわぁっはっはっはっ」「とうとう最後の戦いのときが来た！ファウストは目前にいる！」

初めの犬は4面より弱い。クライム看板が2回落ちてくる。大きな影がみえたら上か下に避けるとよい。あとはひたすら跳び蹴り。

エレベーターは、ライフルを持って右下にいれば安地。ライフルを使い切っても動かずにザコを回し蹴りで倒す。鉢は全部で7回くる。その他の場所で覆面男までは写真参照。覆面男を倒した瞬間、(点数が入ったとき) ドアを破ってアーマー男が2人突進してくる。2人まとめてはめ技で倒すとよい。

ボスのファウストは、安全なパターンは蹴り1回当てて座標ずらし、の繰りかえし。途中2回ザコが出るが、各1回ずつドラム缶を使ってダメージを与える。

ファウストは残り3ゲージになるとマシンガンモードに入る。残り5～6ゲージまで減らせたら、なるべく右上のほうで戦うようにして、3ゲージになってファウストが右上へ逃げたら右上（完全に右上に入るように）重なってパンチ連打、すると今度は左上へ逃げていくので同様に。どちらも、マシンガンを3発以上撃たせてしまうと、こちらが負けてしまう。一発勝負だぞ。

THE・END?


犬を２匹集めて蹴り連打。


大きな影が見えたら上か下へ避ける。


ライフルを使い切っても動かずに、回し蹴りで倒す。


エレベーター地帯の安地。このラインにすべてのザコが集まる。

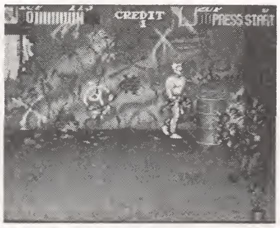

一度、ゴミ箱に持ちかえて目前のザコをダウンさせ…


ライフル男をはめているところ。この方法を覚えておこう。


少しだけスクロールさせてドラム缶が見えたところでライフルを撃つ。

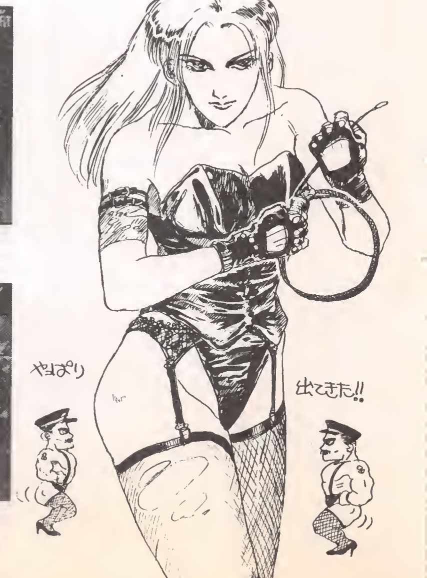

ライフルを拾って左上で待ち、オートバイを捨てた２人とザコの計３人が重なったところを…


蹴りを一発入れて逃げ、また一発蹴りを入れれば有効。


覆面男を倒した瞬間に突っこんでくるアーマー男２人に注意！


パンチを１セットいれたら今度は左上へ行くから、同様にして攻撃。ライフルを２発以上撃たせるな。


ライフルモード。ファウストが銃を取りに右上へ逃げたところを重なってパンチ連打。



広い車道をいっぱいに使い、速く走れ！

RAD RALLY

©セガ

スリップストリームを徹底的に使い、スペシャルカーも利用し、とにかく速く走ろう。左カーブでの敵車出現を覚えれば、怖いものなーし！

by ずるずる

ラッドモビールとは ここが違うぞ！

筐体を見た上では、まず2台くっついていることからわかるように、通信機能であること。

ハンドルの右横には、ギアがついている。ローとハイである。

前照灯と、ワイパーのボタンが前作にはあったが、ラッドラリーでは、オートになった。

画面内での違いを見てみると、前作では、リアルで小さかったバックミラーが、スーパーモナコGPのように、横幅いっぱいに大きいミラーがついた。

ソニック・ザ・ヘッジホッグがぶらさがってない。

ゲーム設定上での変化を見ると、ギアがついたことで、5速オートマから、2速マニュアルになった。

コースが大きく変化し、4つのコースを選択でき、前作では、20ステージであったのが、3ステージずつになった。

十数台の車によるバトルから、スペシャルカー（白い車、1Pプレイ時の遊び相手！）がいて、熱いバトルを展開し、3ステージ走破した時点で、スペシャルカーを抜いていると、おまけで、もう1REPLAY遊べる。

STARTボタンを走行中に押すと、クラクションが鳴るが、特に意味はない。

そして、クリアすると、各ステージのラップタイムと、トータルタイムが表示される。

デモで、ベストのタイムが確認できるようになった。

コースの難度は

4つあるコースには、一応難しさに順があるようだ。

一番やさしそうなのが、SUNSET、難しそうなのが、MOUNTAIN。要するに、COURSE1から4へと難しさが上がっているようだ。

とりあえず今回は、下から、SUNSETと、RAINの2コースをビシッと走る攻略をしてみよう。

たった1回だが極めようギアチェンジ

ギアチェンジは、スタートして、コースインするまでに済んでしまうので、ポイントとしては、コースインしたときに、いかにスピードにのっているかである。一応、私の感じでは、200㎞／hぐらいで入れる。上手にやらないと、150～170㎞／hで入ることになる。

ギアは、ローとハイしかないので、どのスピードでシフトアップするかである。

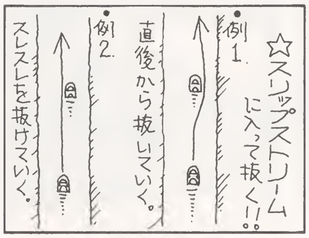
ローでは、113㎞／h出る（スリップストリームに入ると、138㎞／hまで）。ハイでは、286㎞／h（306㎞／h）出る。

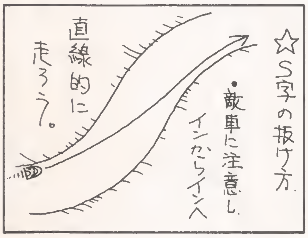
113㎞／h出るからそこまで引っぱってシフトアップしたいところだが、実際やってみると、113㎞／hから80㎞／hに落ちる。

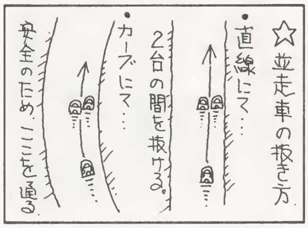
今のところ、最適と思われる（私のプレイで）65㎞／hあたりでシフトアップすると、5㎞／h落ちるぐらいで加速していく。これだと、コースイン時に、200㎞／hに達することができる。

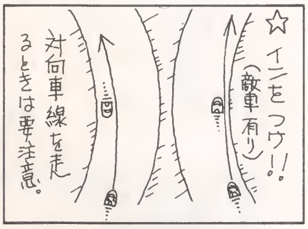
タイムアップのポイントが少ないこのゲームでの20～30㎞／hの違いは、かなり大きく響くのでないだろうか。

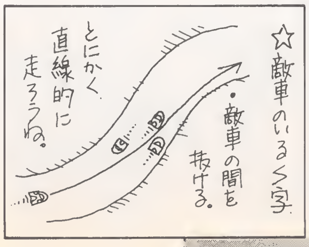
今回もいつも通りの攻略です。バシッと覚えて、スパッと速く走ろう！

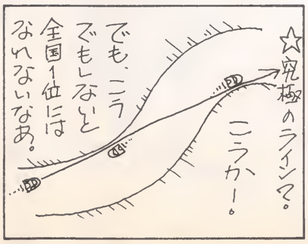












COURSE 1
SUNSET

これといって難しいところはないが、それゆえ速く走るためには、きびしくコースを攻めないとね。

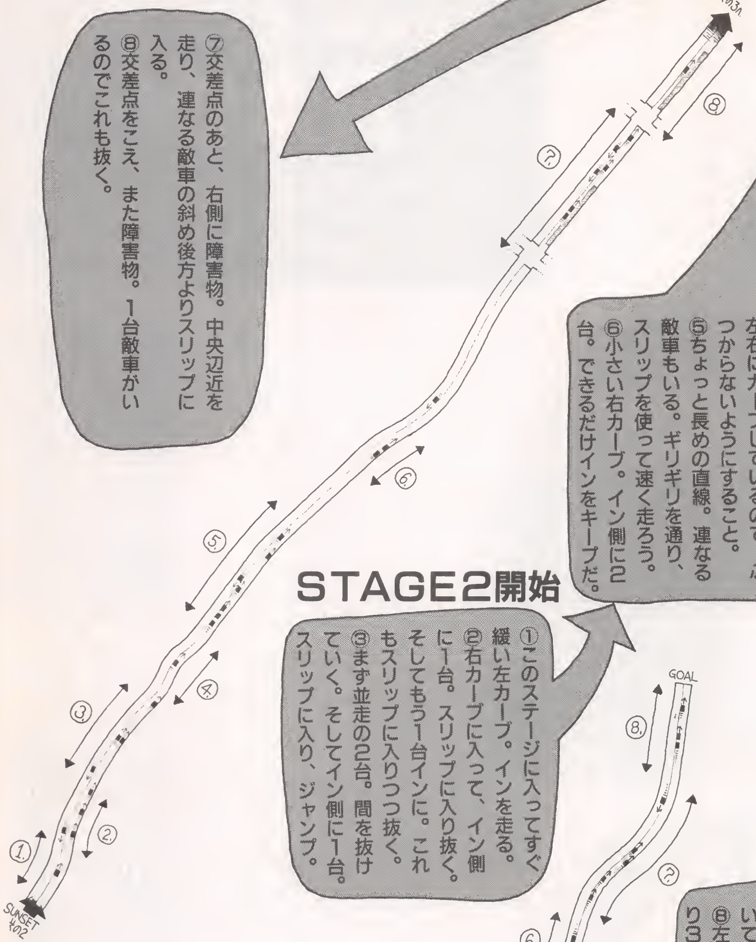


STAGE1開始

①まずコースイン前から。ローからハイへは、70㎞／hで行う。②右、左、右と小カーブ。直線的に走る。③対向車に注意し、スリップに入り、抜く。④イン側でスリップに入り抜く。スペシャルカーに追いつくぞ！

⑤スリップに入ってもいいが、インを走ってもいいぞ。⑥緩い左カーブが続く。対向車線のさらにインへ入る。⑦まず左カーブで、対向車線のインの車に気をつけ走る。右への切り返しでも対向車に注意し、イン側へわたる。

⑧小カーブが続く。敵車の位置と、カーブを考え、速いラインを走る。並走2台は、なるべくインへ！⑨長い左カーブ。イン側の対向車に一番注意しつつインを走る。次は右カーブ、少しずつ右へ寄る。⑩長い右カーブ。インをつくが、途中、並走2台がいる。インはつらいので、間を抜けるようにする。

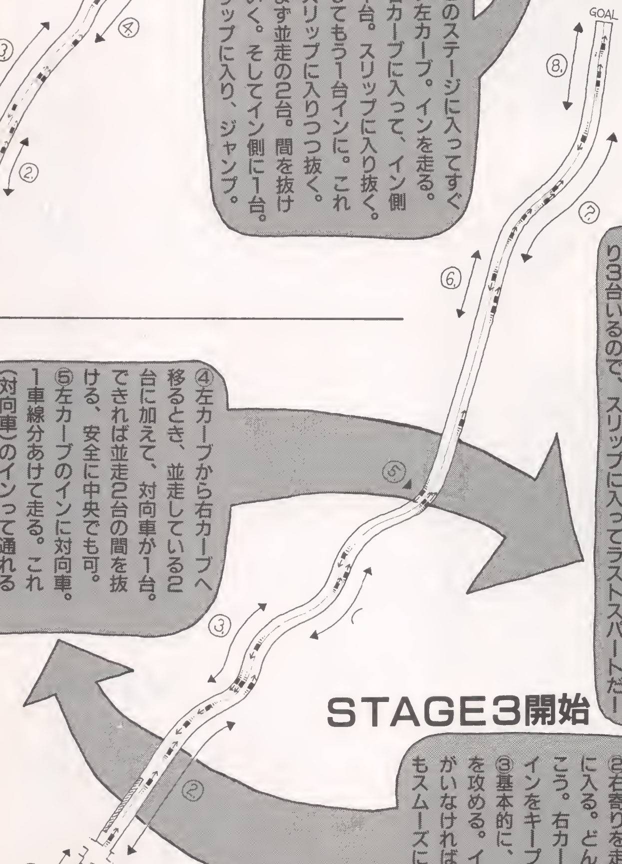


STAGE2開始

①このステージに入ってすぐ緩い左カーブ。インを走る。②右カーブに入って、イン側に1台。スリップに入り抜く。そしてもう1台インに。これもスリップに入りつつ抜く。③まず並走の2台。間を抜けていく。そしてイン側に1台。スリップに入り、ジャンプ。

④ジャンプして着地後、すぐスリップに入るようにする。多少左右にカーブしているので、ぶつからないようにすること。⑤ちょっと長めの直線。連なる敵車もいる。ギリギリを通り、スリップを使って速く走ろう。⑥小さい右カーブ。イン側に2台。できるだけインをキープだ。

⑦交差点のあと、右側に障害物。中央辺近を走り、連なる敵車の斜め後方よりスリップに入る。⑧交差点をこえ、また障害物。1台敵車がいるのでこれも抜く。



STAGE3開始

①STAGE3に入って、対向車線側に障害物。並走している2台がいるので、スリップに入りつつ抜く。②右寄りを走り、スリップに入る。どんどん抜いていこう。右カーブに入ったらインをキープして走る。③基本的に、どんどんインを攻める。イン側に対向車がいなければね。切り返しもスムーズにしよう。

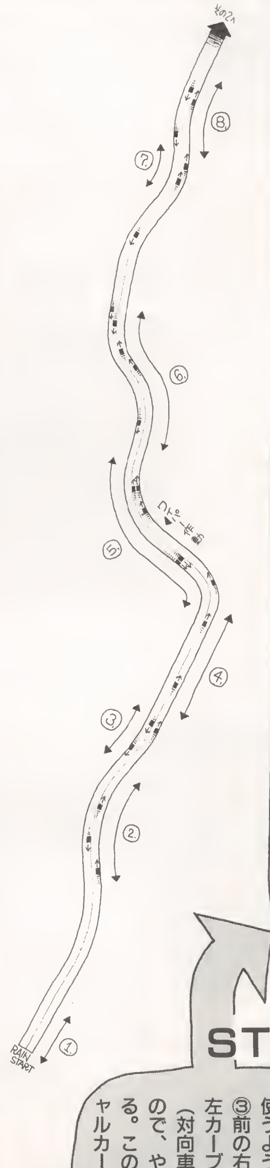
④左カーブから右カーブへ移るとき、並走している2台に加えて、対向車が1台。できれば並走2台の間を抜ける、安全に中央でも可。⑤左カーブのインに対向車。1車線分あけて走る。これ(対向車)のインって通れるのだろうか。⑥長い直線。対向車にはよく注意して走るように！

⑦まず右カーブ。スリップに入るのもいいが、インをついて走ってもいいだろう。切り返しを忘れないように。⑧左カーブを抜けたらあとはGOALまで直線のみ。残り3台いるので、スリップに入ってラストスパートだー

COURSE 2
RAIN

視界が悪い、グリップもよくない、しっかりしたハンドリングが要求される。4つある中央分離帯を覚えてビシッと走れ。

STAGE1開始

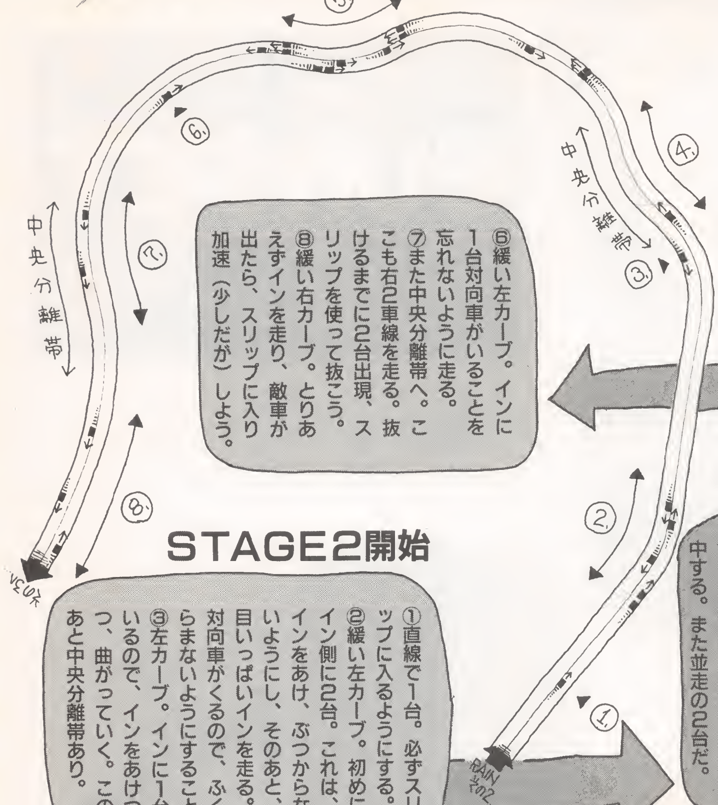


①コースイン前にシフトチェンジ完了。200㎞/hでコースインをしよう。②左カーブのあと右カーブで初めて敵車出現。ギリギリまで近づき、スリップを使うようにすること。③前の右カーブから、この左カーブへ入るが、イン側(対向車線の)に1台くるので、ややインをあけて走る。このあたりで、スペシャルカーに追いつくぞ!

④短い直線で2台出る。半分めり込みながら抜いていく。次のカーブはきついので、やや左に寄っておくこと。⑤ちょっときつい左カーブではインにいくこと。でないと対向車にぶつかる。右へ切り返すとき、ワイパー作動。見にくくなる、グリップが悪くなるので注意しよう。

⑥インをキープ。アウト側の対向車は無視し、走ること。⑦並走しているがズレている。しかし左カーブなので無視しインへ。⑧緩い右カーブ。このSTAGEが終わるころインに1台、注意!

STAGE2開始

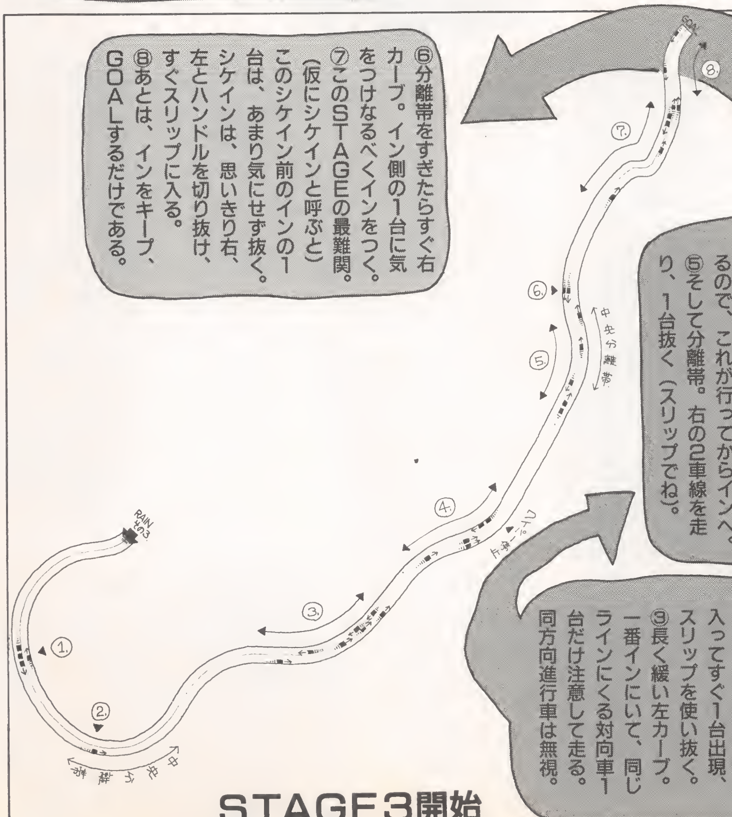


①直線で1台。必ずスリップに入るようにする。②緩い左カーブ。初めにイン側に2台。これは、インをあけ、ぶつからないようにし、そのあと、目いっぱいインを走る。対向車がくるので、ふくらまないようにすること。③左カーブ。インに1台いるので、インをあけつつ、曲がっていく。このあと中央分離帯あり。

④分離帯へきたら、右側の2車線を走る。1台いるので、こいつの後ろにつき、スリップをつかいイン寄りから抜く。⑤並走2台の間を抜けていく。対向車が何台かいるが、こいつらは無視し、並走2台に集中する。また並走の2台だ。

⑥緩い左カーブ。インに1台対向車がいることを忘れないように走る。⑦また中央分離帯へ。ここも右2車線を走る。抜けるまでに2台出現、スリップを使って抜こう。⑧緩い右カーブ。とりあえずインを走り、敵車が出たら、スリップに入り加速(少しだが)しよう。

STAGE3開始



①アウト寄りの3台よりも、やはりインの1台に気をつけインをキープして走ること。②3回目の分離帯へ。入ってすぐ1台出現、スリップを使い抜く。③長く緩い左カーブ。一番インにいて、同じラインにくる対向車1台だけ注意して走る。同方向進行車は無視。

④S字。初めの右カーブでは、中央寄りの敵車のインをつき、スリップに入りながら抜いていく。左カーブに入ってすぐインに2台いるので、これが行ってからインへ。⑤そして分離帯。右の2車線を走り、1台抜く(スリップでね)。

⑥分離帯をすぎたらすぐ右カーブ。イン側の1台に気をつけなるべくインをつく。⑦このSTAGEの最難関。(仮にシケインと呼ぶと)このシケイン前のインの1台は、あまり気にせず抜く。シケインは、思いきり右、左とハンドルを切り抜け、すぐスリップに入る。⑧あとは、インをキープ、GOALするだけである。

いまだかってない
こんな空間が
欲しかった

創造空間COMBO

業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安！

♡マニアのみんなもそうじゃない人もゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!♡

Oldゲームからbrand-newまで

アーケードゲーム専門店の決定版

基板在庫豊富・懇切丁寧。とにかく基板が安い　特価基板いろいろたくさんあって迷っちゃう。でも大丈夫　親切価格でぶっ飛び！
めずらしい基板だってあるんだから友達に自慢しちゃおうね。きっといい物見つかる自信のお店。

➡コレで決まりっ!!

見て確かめて買ってね。ホンモノ指向のキミならわかるよね！

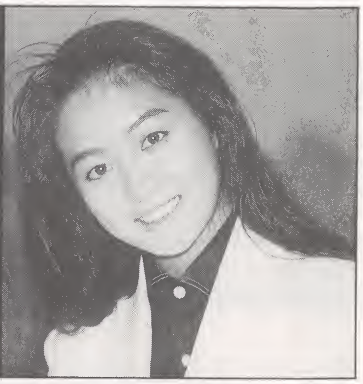
JR山手線
駒込駅前に堂々オープン………徒歩1分

毎日がバーゲンセール！
ぜひ、お立寄り下さい!!

いらっしゃいませ♡

中古基板1000円より、
在庫3000枚！

キューティ鈴木の
「いっしょにしようよ
COMBO AV」
©JWP WAKO.
製作取扱説明ビデオ付



一般ユーザーに福音!!

P.C.Bレンタルシステムをメンバー以外にも開放

◆本当のレンタルです(保証金不要)
◆人気機種や、手に入りにくいP.C.Bを主に行っています。

ビデオ録画やゲームサウンドの収録等に最適です!!

詳細は"レンタル案内書希望"
と記入して、ハガキで御請求下さい

ビデオ録画、ゲームサウンドの収録
方法のマニュアルプレゼント中!!

アフターサービスは抜群

■P.C.B.の修理、コントロールBOXの修理等、遠慮なく御相談下さい。他社でお買い求めのものもOK!!

ゲームライクな スペシャルバージョン出現

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）

COMBO AVの機能(サイズ W:470 D:200 H:155mm)

◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド＆ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆各トリガーボタン単独スピード切換付オートトリガー(ファイヤー、ボンブ、ミサイル等の各々のトリガースピードが自由に設定)
◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換(コロンブスの卵参照)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。又、6ボタンの改造可。

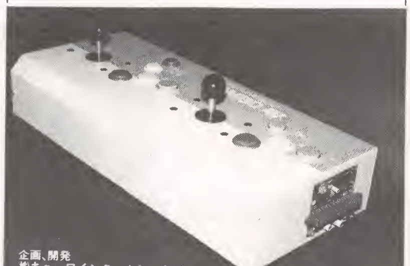
満足のいく性能で安心価格

"コンボAV"

● Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………………¥34,000
● Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)………………¥29,000
● VRタイプ(上記両方対応＋RF付)………………¥37,000

いちばん新しいコントロールBOX ＝ "COMBO AV"

機能性重視・新設計　技術の結集
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで最も堅固なマシーン



企画、開発
㈱キョーワインターナショナル

高画質なS端子対応

■スーファミと同じ高性能出力I.C.を使用しています。ビデオ録画OK!!
■他機種と比べて下さい。違いがわかります。

★コロンブスの卵

COMBO AVの特殊機能の中に、ビックリ！最高！平然！ガッカリ！するものがある。な〜んと、縦画面のゲームをTV を縦にすることなく（TVの故障の原因となりますよ！）ゲームができるのだ！ゲーム画面の縦、横の変更は基盤のハードにより難しいので、画面をそのまま映してキャラクターの動きとジョイスティックを合わせると云う、簡単なもの！タテスクロールのゲームがヨコスクロールになるけど、とてもゲームが易しいし、一種独特の楽しみがあるよ！……これでゲーム基盤のタテ・ヨコ画面の選択は必要なくなったね☀(晴れ)尚、これは、実用新案申請済のアイデアだよ！

詳しい資料は62円切手2枚同封の上GM係までご請求下さい。

熱いハートをバックアップする

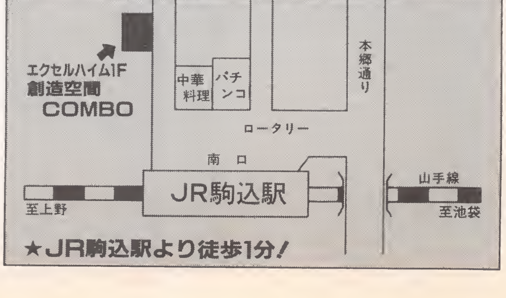
創造空間COMBO

MSP㈱マイクロシステム プランニング　〒170 東京都豊島区駒込1-37-4 エクセルハイム1F

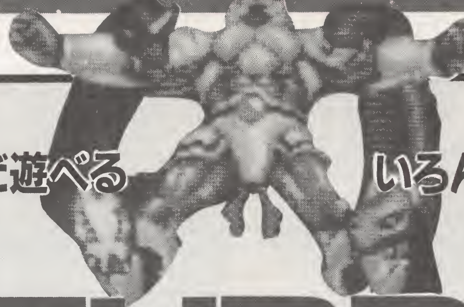
☎03-5395-1916

営業時間PM1:00〜PM7:00　毎週水曜定休(日・祭日は営業致します。)

●住所が新しくなりました●



★JR駒込駅より徒歩1分！



煮つめていけばまだまだ遊べる　いろんなネタ(何でも)募集中!

DEATHBRADE!

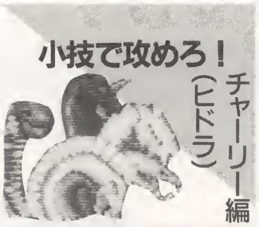
デス　ブレイド

今回はチャーリーのいろんなハメ方を紹介!

㊙データも大公開だ!

でもやっぱりケイレン撃ちでまともに闘って汗かくのがいいよね、の、かる

今回はヒドラから後の敵について(ヒドラを含む)、各キャラクター別に見ていこうと思う。



小技で攻めろ!
チャーリー編
(ヒドラ)

まずは新たに発見されたせこく簡単な倒し方を紹介しよう。一応どのキャラでも可能だが、小技を使うため、シンディー(アマゾネス)とボドカ(ゴーレム)はキツイと思う。

では説明しよう。最初にすべきことは、チャーリーを5人目(氷面)に持ってくる、ということ。したがって、ボドカを使っている人ならいざ知らず、それ以外のキャラを使っている人は4人目のボドカ(あるいは、場合によってジョセフ【ドラゴン】)を倒さなければならないわけだ。ボドカまたはジョセフを後に回すと攻撃力・耐久力が異常に高くなる(耐久力に限っていえばジョセフはこれにあてはまらない)ので、どっちにしても早めに倒しておかなくてはならない敵だ。

対ボドカ戦のコツだが、①大技を使う。②倒れているところへ追い打ちしない(まずダメージをあたえられない割に、OKゲージが丸々1個ふ

FT……ファイター
AZ……アマゾネス
HR……ヘラクレス
WL……ウェアウルフ
MN……ミノタウロス
GO……ゴーレム
BS……ビースト
DR……ドラゴン
HY……ヒドラ
DP……ドッペルゲンガー
PZ……パズズ
AC……アークマージ

この表の数値は、相手に与える相対的なダメージです。



AMAZONESS
(アマゾネス)

対ダメージ表

技の名前	FT	AZ	HR	WL	MN	GO	BS	DR	HY	DP	PZ	AC
パンチ	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	02
パンチ	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	02
正面蹴り	02	02	02	02	02	01	02	02	02	02	01	03
ニーバット	02	02	02	02	02	01	02	02	02	02	01	03
飛び蹴り	03	03	03	03	03	01	03	03	02	03	01	04
ローリングソバット	04	04	04	04	04	02	04	04	03	04	02	05
サマーソルトキック	03	04	03	04	03	01	03	02	02	04	01	05
ジャンピングネックブリーカードロップ　成功	07	08	07	08	07	09	07	07	04	08	03	09
ジャンピングネックブリーカードロップ　失敗	03	04	03	04	03	01	03	02	02	04	01	05
エルボードロップ	03	03	03	03	03	01	03	03	03	03	01	04
ニードロップ	04	04	04	04	04	02	04	04	04	04	02	05
ひざ蹴り	05	04	05	05	05	04	05	05	05	04	02	07
首投げ	09	08	09	10	09	10	09	09	08	08	06	11
延髄蹴り	07	06	07	08	07	06	07	05	03	06	04	09
ヘッドシザース	11	11	11	12	12	11	11	11	07	11	07	13
ロープ振り	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
モンキーフリップ	14	09	14	13	14	16	13	14	13	09	06	15
カンガルーキック	06	05	06	07	06	04	06	05	04	05	03	08
タイガースープレックス	12	12	12	13	12	14	12	13	11	12	09	14
チキンロッククラッシュ	24	22	24	24	24	32	24	24	22	22	18	28



FIGHTER
(ファイター)

対ダメージ表

技の名前	FT	AZ	HR	WL	MN	GO	BS	DR	HY	DP	PZ	AC
パンチ	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	02
パンチ	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	02
ジャンピングエルボー	02	02	02	02	02	01	02	02	02	02	01	03
ニーバット	03	03	03	03	03	01	03	03	03	03	01	04
ジャンプキック	02	02	02	02	02	01	02	02	03	02	01	03
ニールキック	02	03	03	03	03	02	03	03	03	02	02	04
ジャンピングニーバット	03	03	03	03	03	01	03	03	02	03	01	04
滑り込みキック	05	05	05	05	05	03	05	04	03	05	01	06
エルボードロップ	03	03	03	03	03	01	03	03	03	03	01	04
ニードロップ	04	04	04	04	04	02	04	04	04	04	02	05
エルボースマッシュ	05	06	06	06	06	04	06	05	05	05	02	08
ボディスラム	09	11	08	11	09	11	09	10	08	09	06	11
アイリッシュホイップ	08	09	08	09	08	10	09	09	08	08	06	11
スープレックス	10	13	11	13	12	14	12	13	11	10	09	14
ロープ振り	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
アバランシュホールド	09	10	09	10	09	08	10	08	04	09	07	12
ネックブリーカー	08	09	08	09	08	11	09	10	08	08	06	11
バックドロップ	11	13	14	12	14	16	13	13	11	11	09	14
パワフルバスター	22	24	24	24	24	28	24	24	24	22	18	28

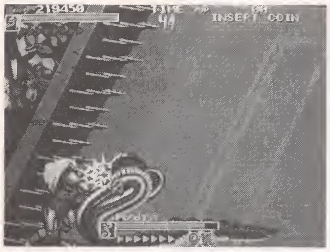
えてしまう）。③2回ダメージをあたえた後、"3回目"に組んだ時は、ほとんどボドカの技が入るので、これを防ぐために小技で技をかける。以上の3点だ。OKマークがついた後にハメ技（先月号紹介済み）を使う、という手もあるが、敵のランクUPの恐怖があるので一概にはいいといいきれない。

とにかく、このゲームの前半のヤマはボドカを倒せるかどうかにかかっているので、必ず4人目のうちに倒してしまおう。

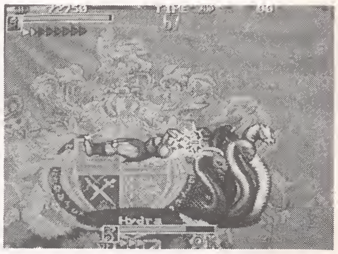
で、5人目の対戦相手にチャーリーを選び、氷面がスタートしたとしよう。最初にすることは、左右にあるトゲの目の前まで行くこと。そしてトゲを背中にして画面中央に向き直り、その場にとどまって小技ボタン連打だ。

連打といっても連続でパンチが出ていればいいだけなので、リキむ必要はない。

するとどうなるか。チャーリーは近づいてくるがパンチを3発くらって後ろへふっとぶ。正面からこなくても後ろへ回ろうとする時にトゲに当たってやはりふっとぶ。しかし、他のキャラと違ってチャーリーは倒れないのですぐにまた近づいてくるor後ろへ回ろうとする。これのくり返しだけで倒せてしまう。うまくいくとパーフェクト10万点もとれる。



これだけ。



着地したあとまたすぐに出さないといけない。

たまに組んでしまうこともあるが、小技のニュートラル（ヘッドバッドやかみつき、ひざげり）で返せる（もちろん返せない時もある）。

この方法を使った場合、最も早く倒せるのはボギー（狼男）だと思う。相手と離れている時の連続攻撃（小技・大技共に）が一番強いのがボギーだからだ。敵にあたえるダメージならボドカのほうが上だが、あのニブさでは時間がかかる上にあまり命中しない。

この方法での注意点は、もし組んでしまっても、レバーは真ん中、ということ。壁際で組み合うので、もしも自分が何か技をかけようものならすかさず背中にグサリ！というわけだ。ただしニュートラルの技は位置を動かさずかけられるのでささらないのだ。

とりあえず一度は試してもらいたい。

では他の戦法ではどうか。全国20万のビースト信者のために、これまたせこい方法を紹介しよう。

やり方はいたって簡単。スタート直後からダッシュ攻撃の大技（チャージタックル）を連発するのだ。運が悪いと全然決まらない時もあるが、一度決まり始めたらおもしろいように入る。



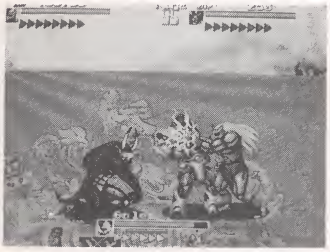
マイケルのスライディングはめ。狙いすぎは禁物。

また、フレア（ビースト）はダッシュ攻撃が全キャラ中最も強いので、ボギーやシャンカール（ミノタウロス）をこの戦法でハメることもできる（中盤に出てくる男や女は防御してしまうので無理）。

ボギーでも同じようにダッシュ攻撃の大（スピンアタック）でヒドラに連続してダメージをあたえられるが、これらの方法をやるのだったら、氷面よりも他の面のほうがいいだろう。

それ以外のキャラでは、シンディーとマイケルで似たようなハメを行うことができる。

有効なのは氷面とパズズ。マイケルならば、まず敵を針の近くまで連れてくる（氷面の話）。自分と針の間に敵を挟むようにして、スライディングタックルをかます（この場合相手は誰でも構わない）。うまくヒットすれば、敵は後方へふっとび今度は針でダメージを受ける、という2段攻撃なのだ。

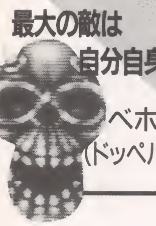


これが挟みうち攻撃だ！この2人が最もやりやすい。

自分はその後すぐに針（敵）から離れ、画面の反対側の端、正面で待つ。敵が起きあがったらすかさずもう1発スライディングキックを入れる。起きあがった瞬間で、しかもキャラどうしの距離がひらいている場合のコンピューターキャラは、たいてい瞬間的にダッシュするものなのだ。これがヒットすれば、敵はまたも針地獄へ。

ただし、相手がチャーリーの場合あまり効果を発揮しない。チャーリーに対してならやはり前述の小技ハメのほうが絶対的に有効だ。加えて、この戦法だけで相手を倒すのはまず不可能といっておこう（時間がかかる）。

シンディーでプレイしているのならば、基本的にはマイケルと同じでいいのだが、ダッシュの大技（ジャンピングネックブリーカードロップの後のスライディング）を使うため、間合いは本当に広く、画面の反対側端でないといけない。パズズに対しても、どちらのキャラもやり方は同じ。



最大の敵は自分自身だった!?

ベホロイ編（ドッペルゲンガー）

ボドカやジョセフを使っていると壁になる難敵。他のキ



WEREWOLF
（ウェアウルフ）

対ダメージ表

技の名前	FT	AZ	HR	WL	MN	GO	BS	DR	HY	DP	PZ	AC
ひっかき	02	03	02	02	02	01	02	01	02	02	01	03
ひっかき	02	03	02	02	02	01	02	01	02	02	01	03
正面蹴り	03	03	03	03	03	01	03	03	02	03	01	04
ニーバット	02	02	02	02	02	01	02	02	02	02	01	03
飛び蹴り	03	03	03	03	03	01	03	03	03	03	01	04
ローリングソバット	06	06	06	06	06	03	06	06	05	06	03	07
フライングクロスチョップ	04	04	04	04	04	01	04	03	03	04	01	05
スピンアタック	06	07	06	07	06	02	06	05	04	07	02	08
ニードロップ	04	04	04	03	04	01	04	04	04	03	01	05
ニードロップ	04	04	04	03	04	01	04	04	04	03	01	05
ひざ蹴り	06	06	06	05	06	04	06	05	05	05	03	08
噛みつき	08	09	08	07	08	05	08	06	08	07	06	10
前方宙返りキック	08	09	08	07	08	06	08	07	07	07	05	10
エアープレーンスピン	14	15	14	13	14	14	14	14	16	13	10	16
ロープ振り	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ヘッドシザース	10	11	10	09	10	11	10	10	09	09	07	12
首斬り投げ	08	09	08	08	08	10	08	09	07	08	05	10
ダブルアームスープレックス	12	13	12	12	12	14	12	13	11	12	09	14
トールネードクラッシュ	24	24	24	22	22	32	24	24	26	22	18	28



HERCULES
（ヘラクレス）

対ダメージ表

技の名前	FT	AZ	HR	WL	MN	GO	BS	DR	HY	DP	PZ	AC
パンチ	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	02
パンチ	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	02
ナックル	02	02	02	02	02	01	02	02	02	02	01	03
ニーバット	02	02	02	02	02	01	02	02	02	02	01	03
ジャンピングナックル	03	03	03	03	03 ·	01	03	03	03	03	01	04
ドロップキック	04	04	04	04	04	02	04	03	04	04	02	05
タックル	04	04	03	03	03	01	04	03	02	03	01	05
フライングボディアタック	06	06	06	05	05	02	05	05	04	06	02	07
ニードロップ	04	04	03	04	04	01	04	03	03	03	01	05
ボディプレス	06	06	05	06	06	02	06	05	05	05	03	07
ヘッドバット	06	08	04	07	06	05	04	04	02	04	03	08
ハンマースルー	08	09	07	09	08	09	08	09	07	07	05	10
リフトアップ	08	09	07	09	08	08	08	07	07	07	05	10
ブレーンバスター	12	13	10	13	12	14	12	13	11	11	09	14
ロープ振り	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
パワースラム	10	11	09	11	10	12	10	11	09	09	07	12
バックブリーカー	08	09	07	09	08	06	08	06	01	07	05	10
パイルドライバー	12	13	11	13	12	14	12	13	14	11	09	14
パワフルドライバー	24	24	22	24	24	32	24	26	26	22	18	28

ャラはハメ技や離れてのせこい攻めなどの〝逃げ〟がきくが、ボドカは特に真っ向から勝負を挑まなくてはならないためであろう。

ではボドカに望みはないのか？

あるにはあるのだが、不確定で効果もまあまあ、という具合だ。一応説明しよう。

組み合った後は普通に技をかけようとする。かかれば結構。逆にベホロイ・ボドカに技をかけられそうになったら、すぐさま同じ技をかけようとするのだ。ベホロイがパワーボムをかけようと自分を持ち上げたら、こっちもパワーボムをかけようとするわけだ。

こうすることでベホロイの技をかえしやすい、という噂がたっているのだが、本当に同じ技のコマンドを入力したから返せたのか？連射によるものではないのか？などの疑問点や必ずしも効果があるのかというとそうでもない、など〝？〟な方法である。

それに、ほんの一瞬でベホロイが何の技をかけようとしているのかを見極めること自体、至難の業ともいえる。小技をかけられたら返しようがないし（先月号参照）。

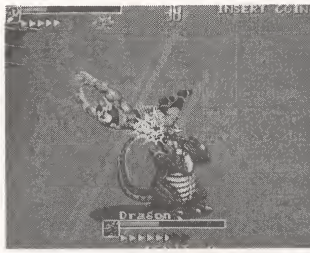
でもまぁ、他にボドカに何か策でもあるわけではないし、実際この方法でハメられるのだから仕方ない（正確にはハメられる時もある）。

ボドカ使いで諦めがきている人は実験してみてくれ。

他のキャラでの戦い方だが、やはりかなりの部分で正面勝負になると思う。

ボギーやマイケル、フレアなどは離れているときの小の連続技（パンチ）で結構勝てるが、彼らを含み他のキャラすべてに共通して（ボドカ例外）ダッシュ攻撃を多用し、うまく試合を進めてくれ、といいたい。もっとも、できれば苦労しないのだが。

余談だが、ポンのダッシュ大攻撃（フライングボディアタック）は、相手が防御していても当たるぞ。これは、防御そのものがキャラの前面にしかないためで、上から降ってくるポンのこの攻撃は防ぎきれないのであった。対戦時に使うと効果アリ（心理的に）。



ポンの下半身が当たるようにするといいぞ。

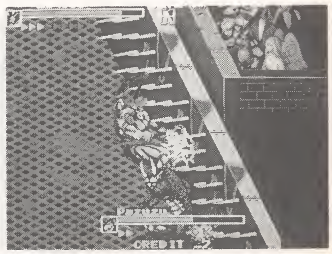


すべての技を駆使して戦う！（テクニック）

パズズ編（デーモン）

まともに戦うと異常に強いが、お得意の〝針〟がある分、ベホロイよりはヤル気が出るだろう。

もう逃げの一手で、必殺技を3発はくらう覚悟ができている人は、重なっての大の離れ技（せこ技、先月号参照）でちびちびと、しかし確実にダメージをあたえていこう。相当運の強い人はこれだけでパーフェクトも取れるのではないか（はたして日本全国で何人いるのやら）。



右下のほうがはまりやすい。

はっきり言ってタイムアップが怖いが必殺技はもっと怖いという人は、氷面で対チャーリー用に使った方法をやるといい。

始まったらすぐに左下（右下）の隅へいって針を背に（相当ギリギリまで入り込まないとダメ）小技連打だ。

ちなみに私は、この戦法だけでパズズと戦って、タイムアップにならなかったことは1度たりとてない。

やっぱり敵はハメてこそいたぶりがいがあるもの、と感じている方面の人は、やはりチャーリー編で紹介した【ダッシュ攻撃→ヒット→敵、後ろへふっとび2回にわたってダメージ→すぐに間合いをとって、敵が起きあがる→ダッシュ攻撃→……】の繰り返しでがんばっていただきたい。

うまく立ち回れば、これだけでも相当のダメージをあたえられるのだが。

せこいやり方は気に入らねェ、戦いとは肉体のぶつかりあいだ、と思ってらっしゃるストローングな輩は、ぜひともまともに戦ってこのパズズを倒してほしい。もしまともに戦って1コインでパズズを倒した！という人は編集部の私あてにその時の実況のお手紙を。

最初に説明した重なり攻撃は、マイケル・シンディー・ポン・ボギーが可能。ボドカの大技によるキックとシャンカール（ミノタウロス）の大技によるひじうちでもできることはできるが。

次に説明した〝背針攻撃（？）〟は全キャラ可能。ただしシンディー、ボドカは少し危険かな？シャンカールとフレアは大技ボタン連打のほうがいいかもしれない（シャンカールの大技ボタンによる連続技は、隙間なく繰り出されるため、フレアは両足キックの判定が長いため。しかしフレアは手も長いので大差ないかも）。

3番目に説明した、ダッシュふっとび針刺さり攻撃は、マイケル。シンディー・ボギー・シャンカール・フレア・ジョセフで可能。ボドカは遅すぎる、ポンは、タックル↓遅い、フライング……は問題外。でもジョセフもかなり無理がある。

最後の肉弾戦は、最もダメージをあたえられる技のみをかけよう。強制はしないが。

この化け物を撃ち破れば国王の座（名声・権力・脳みそ）は君のものも同然だ！



捕まえろっ!!

クロノス編（アークメイジ）

いよいよ国王との対決だ！1〜3面の敵と同じように、最初に何かわめきちらしている間に1発殴ってやりたいところだが。

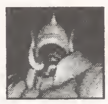
まず最初に知っておくこと



MINOTAURS
（ミノタウロス）

対ダメージ表

技の名前	FT	AZ	HR	WL	MN	GO	BS	DR	HY	DP	PZ	AC
パンチ	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	02
パンチ	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	02
ひじうち	02	02	02	02	02	01	02	02	02	02	01	03
ひじうち	02	02	02	02	02	01	02	02	02	02	01	03
ナックル	03	03	03	03	03	01	03	03	03	03	01	04
足ばらいキック	03	03	03	03	03	01	03	03	03	03	01	04
チャージタックル	04	04	04	04	04	01	04	04	04	04	01	05
チャージスルー	05	06	05	06	06	07	06	06	04	06	02	07
ヒップアタック	04	04	04	04	04	01	04	03	02	04	01	05
ヘッドバット	06	06	03	06	03	01	06	05	03	03	02	07
ヘッドバット	06	08	04	07	04	05	04	04	02	04	03	08
ボディスラム	08	09	07	09	07	10	08	09	07	07	05	10
角で放り投げる	08	09	08	09	07	10	08	09	07	07	05	10
タワーブリッジ	14	15	14	15	13	12	14	15	01	13	11	16
ロープ振り	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
バックドロップ	12	13	11	13	11	14	12	13	11	11	09	14
ブルドッキングヘッドロック	10	11	09	11	09	08	10	08	04	09	07	12
ブレーンバスター	12	13	11	13	11	14	12	13	11	11	09	14
ミキサーハリケーン	24	24	24	24	22	32	24	24	24	22	18	28



GOLEM (STONE)
（ゴーレム）

対ダメージ表

技の名前	FT	AZ	HR	WL	MN	GO	BS	DR	HY	DP	PZ	AC
パワーパンチ	03	03	02	03	03	01	03	02	03	01	01	04
パワーパンチ	03	03	02	03	03	01	03	02	03	01	01	04
アンドレキック	04	04	03	04	04	02	04	03	04	02	02	05
アンドレキック	04	04	03	04	04	02	04	03	04	02	02	05
はり手	05	05	04	05	05	03	05	04	05	03	03	06
ナックル	06	06	05	06	06	04	06	05	06	04	04	07
タックル	07	07	06	07	06	03	07	06	05	03	04	08
ボディアタック	09	09	08	09	08	08	09	08	07	08	06	10
ストンピング	06	06	06	06	06	04	06	06	05	04	02	07
ボディプレス	08	08	08	08	08	06	08	08	08	06	03	09
ヘッドバット	07	09	05	08	07	04	05	05	03	04	04	09
ネックハンギング	09	10	08	10	09	06	09	10	05	06	06	11
パワーリフト	08	09	07	09	08	08	08	07	07	08	05	10
ジャイアントスイング	12	13	11	13	12	09	12	11	11	09	09	14
ロープ振り	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ハンマースルー	09	10	08	10	09	06	09	08	08	06	06	11
ココナツクラッシュ	09	10	08	10	09	06	09	07	02	06	06	11
パワーボム	14	15	13	16	14	16	14	13	14	16	11	16
スカイハイボディプレス	26	26	24	26	24	32	26	24	26	32	20	30



BEAST
(ビースト)

対ダメージ表

技の名前	FT	AZ	HR	WL	MN	GO	BS	DR	HY	DP	PZ	AC
パンチ	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	02
パンチ	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	02
ジャンプキック	02	02	02	02	02	01	02	02	02	02	01	03
両足キック	04	04	04	04	04	02	04	04	02	04	02	05
ジャンピングヘッドバット	03	03	03	03	03	01	03	02	03	03	01	04
頭かじり	02	02	02	02	02	01	02	02	02	02	01	03
ジャンピングタックル	05	05	05	05	05	01	04	05	04	04	02	06
チャージタックル	07	07	07	07	07	03	06	06	07	06	03	08
ボディプレス	03	03	03	03	03	01	03	03	03	03	01	04
ヒップアタック	05	05	05	05	05	02	03	04	04	03	02	06
ヘッドバット	06	08	04	07	06	02	04	04	02	04	03	08
ネックハンギング	13	14	13	14	13	06	10	10	05	10	06	14
ハイネックブリーカー	08	09	08	08	08	10	07	09	07	07	05	10
フロントスープレックス	12	13	12	12	12	14	11	13	11	11	09	14
ロープ振り	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
パワースラム	10	11	10	11	10	12	09	11	09	09	07	12
頭かじり	08	09	08	09	08	03	08	07	07	08	05	10
ココナツクラッシュ	12	13	12	13	12	06	11	11	12	11	09	14
ダイビングフェイスクラッシュ	24	24	24	24	24	32	22	24	24	22	18	28

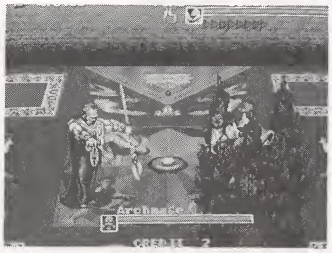


DRAGON
(ドラゴン)

対ダメージ表

技の名前	FT	AZ	HR	WL	MN	GO	BS	DR	HY	DP	PZ	AC
パンチ	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	02
パンチ	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	02
カンガルーキック	04	04	04	04	04	02	04	04	04	04	02	05
ドラゴンプレス	06	06	06	06	06	04	06	02	08	02	02	07
尾振り	03	03	03	03	03	01	03	03	03	03	01	04
回転アタック	04	04	04	04	04	02	04	04	04	04	02	05
タックル	03	03	03	03	03	01	03	02	03	02	01	04
ボディアタック	06	06	06	06	06	02	06	05	06	05	02	07
ドラゴンプレス(倒れ)	04	05	04	05	04	01	04	04	06	04	01	05
ボディプレス	06	07	06	07	06	02	06	06	06	06	02	07
ヘッドバット	06	08	04	07	06	05	04	04	02	04	03	08
噛みつき	08	09	08	07	08	06	08	07	08	07	06	10
モンキーフリップ	08	09	08	09	08	10	08	07	08	07	05	10
角で放り投げる	09	10	09	10	09	11	09	11	10	11	06	11
ロープ振り	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
蹴り	09	10	09	10	09	07	09	08	08	08	06	11
あびせ倒し	08	09	08	09	08	06	08	07	07	07	05	10
パワーボム	14	15	13	15	14	16	14	13	14	13	11	16
セントプレス	24	24	24	24	24	20	24	22	26	22	16	28

がある。クロノスの魔法はすべて防御できる！（例外・組んだ後のウェーブ）ただし前述してあるとおり、防御が有効なのは前面（正確には体前半分）なので、斜めに飛んできたマジックミサイルが背中に当たったり、下から突き出る岩石が体後ろ半分にめり込んだり（落雷、回転する炎なども同様）することもある。



とっさに反応できるかどうかが重要。

とにかく、クロノスが何か魔法を使って、それを避けられそうにないな、と思ったらすぐ防御。シンディーやボギーにはあまり必要ないかもしれないが、ボドカにとっては重要だぞ。

つかみに行く際、横から近づくとウェーブや瞬間移動のタックルをやられるので（しかしタックルはノーダメージ）必ず上か下から捕まえにいくこと。

捕まえたら放り投げる技はかけないように。余裕があるなら構わないが。

とにかく弱いので、ベホロイ、パズズの時のウップン晴らしにちょうどいいと思う。

自分の野望達成のためにがんばってくれ。健闘を祈る！

ア・イ・テ・ン・ド

今月のいっぱつ!!!

☆1991年8月6日、火曜日。東京・池袋サンシャインシティ、ワールド・インポートマートに日本中から戦士が集まった。皆それぞれの思いを胸に秘め、戦った。

笑い、悔しがり、自分に怒り、だれも真剣だった。はたから見れば「くだらない」のひと言ですんでしまうことかもしれないが、僕たちにとってはかけがえのない一瞬、言葉で表せないものだった。

いつの間にか時は過ぎ、壇に上り目的と夢を最上の形で手につかんだ戦士、その前に破れた幾多の戦士たち。少数と多数、共通しているのは「やるだけのことはやったよ」という満足の顔、「もう終わるのか」という寂しさ、軽い物足りなさ。

しかし戦士たちは「次こそ俺が」「次も俺だ」そう思いながら帰途についた…。

（東京都　EZO君㊫）

☆8月5日、午後10時20分。最後の練習を終えた私は、駅へと向かった。

「頑張ってきてください!!」

「うむ、我が前に敵なし」

下僕どもに手を振ると、私は堂々と改札口を通っていった。ゲーメスト杯全国ストIIトーナメント、大会前夜のことである。

翌日、午前7時30分。池袋駅に着く。時間がたっぷりあったので、サンシャインシティまで30分近くかけて歩く。けっして、迷っていたのではない。会場のインポートマート1階で同類を発見。まだ店の開いていない、薄暗いビルの中を見学しながら、大会会場に行く。けっして迷ったわけではない。けっっっして迷ったわけではない。けっして。

開場まで待つこと1時間、会場内で待つことさらに1時間。10時50分、開会宣言ののち、いよいよ試合開始だ！

予想以上の超燃えパワーが会場を埋めつくす。広大な会場中央に設置された4枚の巨大スクリーンで、昇龍拳が舞う。スクリューパイルが会場を揺らし、一瞬のタイミングの空中投げが華麗に決まる。

（フフ…見事だ。美しい戦いだ！私が見る戦いはこのような戦いがふさわしい！）（ナニサマだ㊫）

そして、ついに我がザンギエフの巨体が姿を現した。

対リュウ戦。ほとんどのリュウ・ケン使いが、昇龍拳を自在に放っていた。しかし、「無駄ァ！」ザンギエフに吸い込まれたリュウは断末魔の叫びさえ上げなかった。

対春麗。「貧弱ゥ！」スクリューに見せかけての胸板落とし発狂フェイントパターンで勝利。「起き上がるとそこには胸板があった」（春麗談）

もっとも熱かったのは、第6回戦の対ブランカ戦だった。ブランカ使いの彼は、初戦からずっとストレート勝ち。どんな状態からでもローリングを放つブランカは、リュウ・ガイルも余裕で食い殺し、うおうおと笑っていた。

だが！1回戦からその戦いぶりをチェックしていたザンちゃんの策に、ブランカはみごとはまったのである。

得意のローリング乱射攻撃を、相討ち覚悟のバックボディプレスでカウンターで返す。すると予想通り、用心してローリングを撃たなくなった。すかさず転がし、ドトウのスクリュー攻め。ブランカを半死半生にしたザンちゃんは、さわやかな笑いで試合を締めくくった。

しかし鋼鉄の肉体ザンギエフにも疲れが見え、ブロック決勝でスクリューが出せずに2－1で負けてしまった。ベスト16まで唯一人生き残ったザンギエフということで部門賞をもらえたが、まことに不本意な結果であった。

私の戦果はこのくらいとして、決勝トーナメントで大画面に映し出された試合は全国大会にふさわしいグッドな試合だった。完璧に計算しつくされた技のかけ合いは、まさに芸術であった。そして、これで最強の戦士はガイルだということが完全に証明されたのである。

ストII大会は熱かった。あ

⬅（神奈川県　ぱるきちさん）

★実は会場下のゴリラにダライアスはあったのだった。

の異様な熱狂ぶりは、参加した者しかわかるまい。最後の最後まで「超燃え」だったのだ。本当にベリィグッドビューテホーな大会だった。私が出るにふさわしい大会だった（おい……㊫）。

大会が終わり、退場しても参加者たちは熱気がさめず、暗黙の了解でサンシャイン地下のゲーセン「ザ・ゴリラ」にぞくぞくと集まっていった。

当然、ストIIの対戦には20人近くがつめかけ、私の気品の良さと知的な顔に3人のザンギエフ使いと2人のストレンジャーが声をかけてきた。見知らぬ仲間と夕飯を食し、夜空の下で騒ぎあったあの夜を私は忘れない。

応援した下僕たち、名も知らぬ対戦者たち、そしてゲーメスト、カプコン…

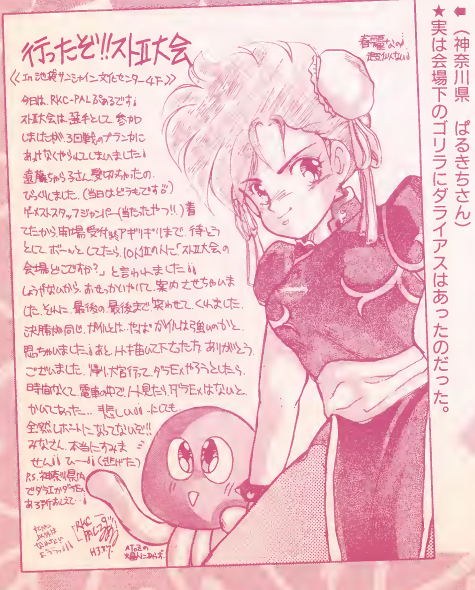
「ほめてつかわす」

（岩手県　ギャグです・青蒼竜君㊫）

★ザンギの部門賞ほめてつかわす。それにしてもストII大会はゲーメスト主催としては今までになく大規模かつ本格的で、準備も大変だったけど盛り上がりがものすごく、スタッフの我々も燃えてしまった。次は東京ドームだ!!

その日、東京は燃えた

8月6日 池袋――



がぶりよりゲーマー人生



⬅（大阪府　はわゐやん「空牙がやりたい」りぼんくん）★有象無象の一員からの脱出!!

どうせアホなら踊らにゃ損なのだ

☆はじめて「GMフェスティバル91」の出演バンドを知った時は驚いた。「GM年鑑」の例もあるし、まさか「矩形波」と「JDK」が出るとは思わなかったからだ。と同時にどうしても行きたくなり、あの手この手でどうにかチケット2日分と東京行きのキップを手に入れ、その日を今か今かと待ち続けた。

いよいよ当日。1日目最初のバンドはデコのゲーマデリック。初めてと思えないほどパワフルなノリに、会場も圧倒されていた。カルノフなんて懐かしいのもやってくれるし。

お次はSST。いきなり総立ちの人気ぶりだ。20曲＋1メドレーには、あちこちから感嘆の声が上がっていた。

最後はファルコムのJDKバンド。僕ははじめて聞いたが、テクニックはピカ1！

2日目は矩形波倶楽部ではじまった。熱狂的ファン多し。アルフ・ライラも初LIVEとのことだが、全然そうとは思えなかった。

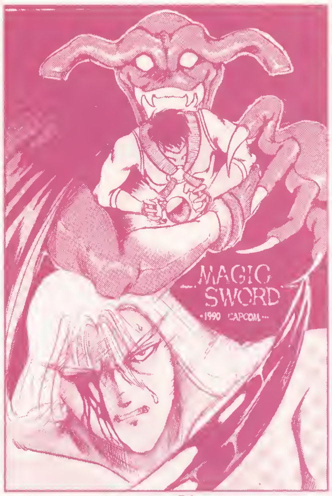
トリはまたもやSST。みんな汗だく、ノリの良さではやっぱりNo.1だと思った。

さらに、オーラスは出演バンド全員でのスペシャルセッション。もう会場は興奮最高潮。普段はライバル会社同士が、一緒に曲を演奏する様に思わず涙してしまった。

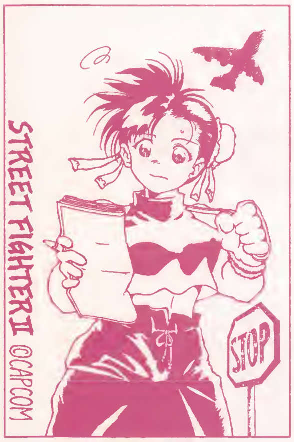
GMのファンをやって5年ほどたつが、今回、改めてその素晴らしさを認識できた。素晴らしい時を、ありがとう。

（奈良県　素描のSHIN君）

★私も超行きたかったのに締め切りで行けなかったんだよー、あ——くやしい!!



⬆（千葉県　護国郷君㊞）
★他人のための戦いなど、あるものか…！



⬆（山形県　笑面龍君）
★地理は苦手だったんだよなァ…。

見たぞ!やったぞバーチャリティー

☆全国782万人と6匹のバーチャルリアリティーファンの皆さまこんにちは。実は私、先日偶然にも新宿キャロットにて行われていたあのナムコのふところがたな、、、、"バーチャリティー1000SD"のロケテストに出くわしてしまいました。

「婆ちゃん律義ってなにっ?」とおっしゃる方のために軽く説明しておくますと、外見は巨大な、しかもごっついソファー状のアーケードゲームマシン。そこにプレイヤーはこれまた大きなゴーグルをかぶって座るわけですが、このときプレイヤーの視界にはコンピューターによって描かれた疑似的な世界が広がっています。いわゆる仮想現実、バーチャル・リアリティーなのですが、よく見ると空がある。陸地がある。山があって海がある。そう、確かにポリゴンと化してはいますが、そこにあるのは1つの世界なのです。

この3次元映像が、実にリアルなことに自分の頭の動きと共に視点が変化する。つまり、右を向けば右側の風景、上を見上げれば空が見えるというように、まるで自分がその世界の住人でいるかのように、ゴーグル内部の液晶ディスプレイに映し出される映像が変化するのです。すごいでしょ。

このバーチャリティー、1回のプレイが500円。R-360みたいに筐体が回らないのに500円!!でも、安い。

当日動いていたソフトは、言ってしまうとG-LOCとよく似たドッグファイトものだったけど、リアルさ抜群！

ちょっと自分の位置を見失ってしまうと、もはやどこを飛んでいるかわからなくなり、そのまま地面や母艦に突っこんだ時の大迫力はまさに絶叫もの。「ぎゃあああぁ〜、ぶつかるぅ!!」いや、ほんとに怖いんですよ。

うまく表現できないのが歯がゆいけど、本当にすごいです。まだ日本には1台しかないという噂ですが、見かけたらインストラクターのおねーちゃんのハスキーボイスにまどわされてでもいいからぜひやってみてください。まさにパイロット気分が味わえます。

ちなみに、モニターでギャラリーもプレイヤーと同じ映像を楽しめるわけですが、その画面とプレイヤーの顔とを見比べてると、口をアワアワさせたりして間抜けで笑えます。こっちはタダで楽しめるからスゴイ!!

イギリス製で1000万円もするという"バーチャリティー"。アーケードマシンの台風の目となるだろうことはうけあいですよね。

ただ、私はあの巨大な筐体をどうやってあんな狭い入り口から入れたか不思議で、6日ほど眠れませんでした。

（東京都　磁錬魔君㊞）

★数年前まで、単なる夢物語だったことも技術の発展でつぎつぎと実現していく。いったいコンピューターゲームはどこまでいくのか!?

おもしろ過ぎるのも問題だ!?

ブラストオフ、雀闘記、ねるとん牌鯨団、ジュジュ伝説の曲はいいぞォ、CD化してっっ！

（静岡県　KAK君）



サガットはいったいなんとわめいているのだろうか?「ハイパーだと思うぞ」妥当な線だ。「斎藤か内藤に聞こえる」「内藤アッパーってなんだ!!」「実はサガットは日本人で…」「俺はサイダーと聞こえる」「なわけねーだろ！」「内藤に言われたくないわ！」「…わい談」「…え…?」「わい談、に聞こえる」

後日。「タイガーだったのか」「阪神アッパー…弱そうだな…」「……わい談じゃなかったのか」

（大阪府　中村雅信君）



⬆（大阪府　"全部わかる?"單気筒君）
★機甲強化体阿蘇SYD子&お仲間 Get Ready！

虚像の日々



つっこみ三昧

虚像の日々

☞クーラー全開!! ガシガシミンミン大攻略…東京電力が泣くぞ!!

(埼玉県　うわいづら君)

⬅自慢じゃないが、うちの編集部は"雨もり"するのだ。マンガみたいだぞ!!

☞クライムファイターズ2にて、「おはよ～!!」(注：バットでかっとばす時のかけ声)　(長野県　たいしょ君)

⬅おやすみ～のほうがあってるような…。

☞おらの友達は、いまごろ「手とりス」とか言って1人で笑っている…。

(東京都　三浦亮君)

⬅そんな友達、ポイしちゃいなさい。

☞家の近くに㋘屋号がいつも止まってるのですが、側面のDENGERはDANGERのことですか…?

(神奈川県　えびぜっと君)

⬅走る誤植だ!!

☞最近、舌でボタンを叩いてる人を見た。

(福岡県　ゲーメ・ストII君)

⬅……な…!?

☞デスブレイドの8人の技の出し方が書いてある紙、なんとかけられているのは全部ポンなのだ。ほとんどサンドバッグゥゥゥ。

(東京都　ONIBA君)

⬅新日プロ時代の次週予告の谷津嘉明みたい。

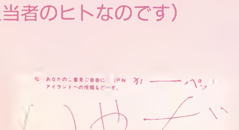
☞ゴダイゴの「SALAD GIRL」はサガットサガット～と連呼しているように聴こえる。耳が呪われてるのかと思ったほど怖かった。

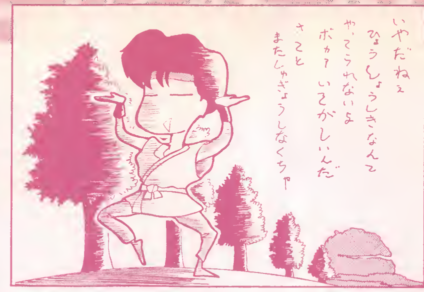
(千葉県　ふんどし孝太老恵宝君)

⬅東京には用賀(ヨーガ)駅があるぞ。どっちを見ても…「ヨーガ薬局」「ヨーガ不動産」…

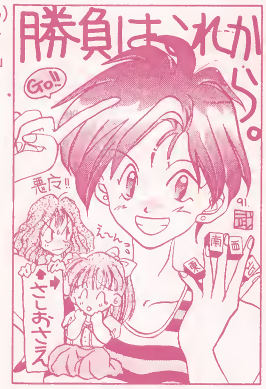
☞と、いうわけで私、結婚することになりました。　(富山県　御旅屋喜久さん)

⬅御祝儀は「おたやん私は遊びだったのね係」まで！式は10月20日だ!!（ちなみにアイランド前担当者のヒトなのです）





➡（栃木県　らふぉーる君）
★おめーはよォ…。



➡（福岡県　武術師さすけさん）
★「香と愛菜の…『魂』を賭けよう」「ひ、人の魂を勝手に…」



⬆（東京都　時間差攻撃不良番長君㊫）
★正義死すとも悪役死せず。

★ダイナックスの曲がいいというのはわりと有名な話。マイナーどころのVGMも紹介してほしいねー。イーストテクノロジーとかTADとか…。

父です。娘が家のストIIを気に入ってしまい、私が自由にやらせてもらえません。は～ついに子供がゲームする年になったか!! ちなみに私は32歳です。最近面白いシューティングがないぞ!! プンプン。

（広島県　川口裕子ちゃんのお父さん）

★対戦で親子の絆を見失わないでくださいね…（ちなみに娘さんは6歳なのだ）。

ご商談の場、基板の売買中止の件、残念です。まともに買うと高いので、大変ありがたかったのですが…（愛知の19歳の馬鹿のせいで…）。

（富山県　前坂英雄さん）

★けっこう反響多かったですね。本当に、復活させたいんですけどねー。

ストIIがあいてるのを見て、もったいなくてついコインを入れるのはオレだけじゃないはずだ!!

（熊本県　ATA君）

★私もそー思う。

究極のゲーム、を考えてみた。キャラはナムコ、動きはカプコン、メカはコナミ、生物はアイレム。サウンドはタイトー、そして体感筐体はセガ担当と。これなら誰でも考えつくだろうから、裏究極ゲームを考えてみた（なんでも考えりゃいーってもんでもねーぞ…）。

まず基本のノリはデータ○ーストが担当。敵の攻撃はテクノス○ャパン、お色気部門は日○物○（伏せ字になってねー）が担当でタ○ミの無可動大型筐体に入ってれば完璧ィ!!（なにがだ？）これでU○Lやジャ○コの地味さを加えれば向かう所敵なしだ!!

（大阪府　暁朧！君）

★あのー、マジでやってみたいんですけど…。

同時プレイで楽しさ300倍!!

☆家の近くに、新しいゲーセンができた。その名も「セガワールド・サウスウエスト」。エレメカ・体感にテーブルゲームをぬかりなく揃え、目玉のR－360も人気上々で、老若男女すべての客が楽しんでいる。その店でR－360をやり終え、次になにをやろうかと歩き回っていると、ふと、GPライダーに目がとまった。そういえば、最近全然していない。というよりは、オートマでやってもコースアウトしまくりのド下手野郎なので、敬遠していたのだ。

久々にやるか、と青のマシンに座り、コインを入れた。BGMが鳴り、エントリー受付状態となった。

その時である。僕と同じ年齢くらいの見知らぬ人が、隣の赤のマシンにコインを入れたのだ。突然のことに僕は「えっ?えっ?えっ?」と戸惑ったが、彼は「一緒にやらへん?」と言ってきた。初めて通信をする嬉しさと、下手なプレイを見せることとなる恥ずかしさを込めた笑顔で僕はOKした。僕はオートマを、彼はマニュアルを選んだ。

「やばい、彼はうまいぞ…どうしよう」

予選がスタートした。やはりうまい。スイスイと走っていく。僕は恥ずかしいところを見せまいと、がむしゃらに走った。すると珍しいことに、それでもコースアウト1回でゴール。彼は2位、僕は9位で予選を終えた。グリッド表示でお互い顔を見合わせて笑った。もっとも、僕のほうはひきつり笑いだったが。

いよいよ、本戦がスタートした。スタートダッシュが見事に決まらず、彼に必死に近づこうという興奮も高まった。するとどうだろう。自然にブレーキが決まり、ライン取りもうまくなっていた。そう、他人と競うことによって引き出された戦闘意欲が、自分の潜在能力(ポテンシャル)をしぼり出してくれたのだ。この時ほど、マシンと一体化したことはなかった。…えらそーな書き方だが、本当にそう思えたのだ。

その後、徐々に順位を上げ続けて、結局彼は1位、僕は3位でゴールインして。ネームエントリーのあと、僕は言った。「ありがとう。すごく楽しかったよ」彼は笑顔で答え、それから会うことはなかった。

この時、はじめて通信ゲームの醍醐味を知った。その後1人でやってみたが、2周でリタイアしてしまった。がっくり…。

（三重県　ナイストビデオ化万歳！M・Y君）

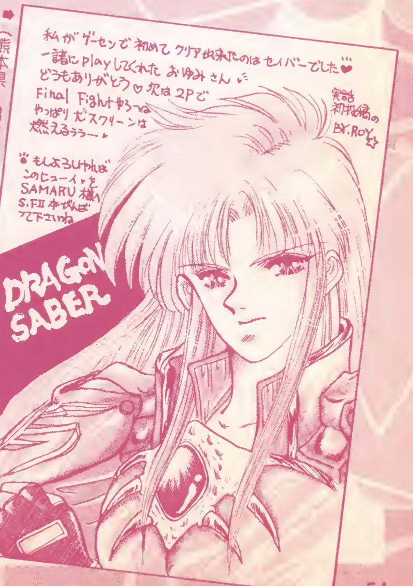
★1人より2人がいいさ、とサンバルカンも言っている。

燃えよ青春っ！

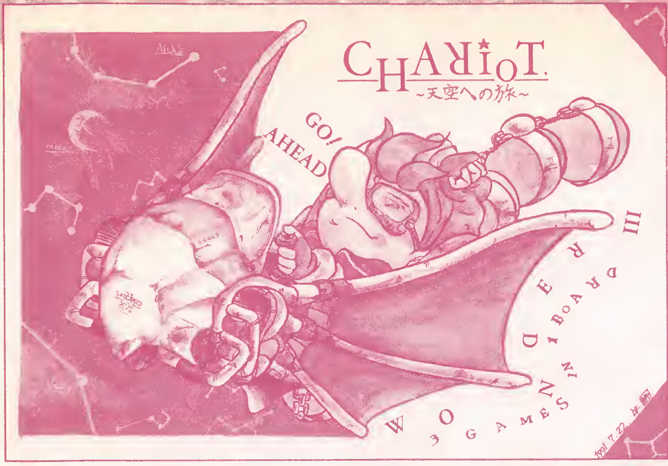


日曜日、「出たな！ツインビー」に燃える俺の後ろに、友人2人がいた。その日俺は、彼らに「出たツイをクリアしてやる！」と言い切ってしまったのだ。4面を抜けた時点で1機失い、パワーアップも不完全ときた。それでも5面で完全復活したのだが、7面でやられてしまった。ラストボス、残機0。「ノーマルで勝てるわけないよ」…これまでか。ひたすら撃ち、よける。その気力が通じたか…やがて、ボスは沈んだ。

（北海道　N－16君）



➡（熊本県　ROYさん）★若手ゲーマーが増えております…。



⬆（東京都　Kavoneko　まあや君㊥）★天駆け、時駆ける伝説の翼！

今も昔もオレはオレなのだ

☆久しぶりにゲーセンに行った。ここ5ヵ月ほど、行ってなかったのだ。

オレは今年の3月に普通科の高校を卒業した。周りで大学だぁ受験だぁ言ってる中で、少数の就職希望者、しかもさらに数少ない地元就職をオレは希望した。

職種は建設業、まぁよく言う土方だなぁ。普通科から就職することで、みんなが得られないような経験を得られると思ったからだ。そこにはそんな経験などなかった。ただ、建設機械のように働かされている自分がいただけだった。

毎日毎日セメントをすくっては入れ、土を掘ってはブロックを積む。ゲーセンに行くひまさえ、いや、ゲームについて考えるヒマさえなかった。

まあ人生なんてこんなもんだろう、と思いはじめていた頃だった。給料をもらったオレは、自然と、隣町（といっても60kmは軽くある）まで車を走らせていた。

まず本屋に入ると、セメントと泥が混じったような作業衣に長靴というオレのいでたちにみんなの視線が集まった。まぁ錯覚だったのかもしれないが、いたたまれなくなってすぐに出てきてしまった。

あてもなく歩いていると、毎日通っていたゲーセンの前だった。あの頃はゲーセンに行くだけでスリルと感動と充実感を味わえたっけ。

そんなことを思いながら足を踏み入れると、すべてのゲームの電源が入る（あまり人がこないので、人がくるまで切ってあるのだ）。

『ストリートファイターII』か。おもむろにコインを入れる。いろんなキャラがいるがケンもいる、おっ、リュウもいるじゃねーか。懐かしさが胸にこみ上げてくる。

「波動拳！」

そのとき、ゲームの前にいたのは、疲れ切った土方のあんちゃんではなく、はじめてゲーセンに行ったとき、はじめてストリートファイターをやったころの…、あの、目をきらきらさせていたころのオレだったんだ。

（岩手県　村上朋大君）

★年をくうと、自分にまだ純粋さが残っていることに驚くことがある（あ――じじくさいったらありゃしないっ）。

今はサラヴァと言わせないでくれ

☆7月28日、北上ナムコランドは10年近くにわたるその歴史を閉じた。県内でも、非常にゲームセンターの理想に近い店だった。煙草の匂いが鼻をつくこともなく、学年や年齢と関係なしに純粋にゲームが好きな人が集う、不思議な和やかさがある場所だった。

幼い頃は「ジャンボドラえもん」に乗るのがとても楽しみだった。国盗り合戦、さんすう道場、ノックダウン、Mr.プロレス、エアホッケー、そしてたくさんのピンボール台…。当時の色々なエレメカが印象に残っている。

数年後、ふたたびその店へ行くようになった僕を待っていたのは広いフロアにあるたくさんのビデオゲームだった。最初は腕に自信がなかったのでワースタや20円のギャラクシアンばかりしていたのだが、そのうちゲームの面白さに気づいてのめり込んでいった。

それから、様々なことがあった。なんだかこわくて乗れなかったメタルホーク(本当に初めて乗って興奮したのも、ウイニングランの壁ターンやアウトランのギアガチャ技を見て衝撃を受けたのもここだった。ほかにも、テトリスでネームエントリーすべく友人と一生懸命になったり、念願のゲーム1コインクリアを果たしたり、テンカウントで指を痛めたり（笑）と、本当にここにはたくさんの思い出がある。

通い出して2年以上が過ぎ、僕が自分の趣味をゲームにしようと決意した頃、閉店が決定してしまった。このナムコランドのあるスーパー「エンドーチェーン」の合理化がついに北上にまで及んだのだ。

それからというもの、できるだけ通ったのだが、行くたびに台が減っていくようで本当に悲しかった。聞くところによると、筐体の半分は壊して捨ててしまうとか。よくぞ生き延びてきた、としか言えないナムコの球速測定機「ピッチイン」も壊されるそうだ。がらんどうになりかけているフロアで、僕はラストに、ただ1つ残った体感ゲーム、ギャラクシーフォースIIをして、せめて自分なりにハデにナムコランドに別れを告げた。運命には逆らえないと思いつつも、本当に惜しまれる最期だった。

流行の「アミューズメント・スポット」的な感じはあまりなかったが、僕達は十分にゲームを楽しめた。きちっとしたメンテナンスはもちろんのこと、コインが流れた時はすぐに入れてくれたし、なおかつランクは低めに抑え、ゲームのリクエストに答えてもくれた。客層は学生中心だったが、あえて流行に流されず大人のためでなく僕たちのためにあった店だったからこそだろうと思う。

そんな、ゲームセンターらしいゲームセンターが消えてしまった。今はただ、埋めるに埋められない大きな空白感でいっぱいである。どうしてこんな良い店がなくなってしまわねばならないのだろう。復活を心から祈るばかりだ。

北上ナムコランドよ、たくさんのドラマをありがとう。そしてまたいつか会えますように…。

最後に、内山さん、GRP-INOLさんはじめ店員の皆様、本当にお世話になりました。

（岩手県　BRUSHYMAN君）

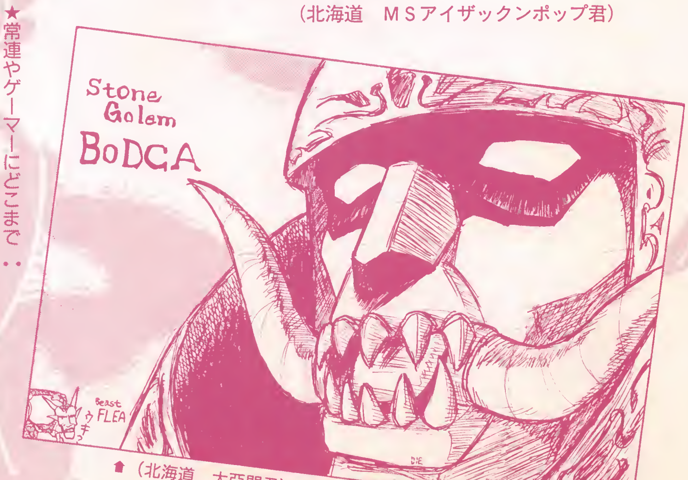
★うーん、その気持ちわかる。人と別れるのとはまた別の、妙にせまく感じる空き地に立つあのさみしさ。

こちらこだわり派



ある直営店でのこと。ジュースを買おうとして落としてしまった500円玉が、WGPの台の下に転がりこんでしまいました。どうしても見当らないので店員さんに話すと、モップや懐中電灯、もう1人の店員さんまで動員しての大捜索となってしまったのです。床にはいつくばってまで探してくれた結果、サングラスやキャッシュカードまで出てきたものの結局500円玉は見付からず…、それでも僕は店員さんたちの姿勢がとても嬉しかったのです。

（北海道　MSアイザックンポップ君）



⬆（北海道　大亞門君）★ゴーレムはぁ、重いぞ固いぞしつこいぞ!!

上意でござるよメーカー様

☆日頃思っていることを書かせていただきます。実現は難しいかもしれませんが、参考にしていただければ幸いです。

①難易度設定など

アーケードゲームは、店によって設定が違うので、自分でハイスコアなど目標をたててゲームをしていると困ってしまいます。特に、どういう設定なのかがわからない場合。

設定を甘くしてもすべてのプレイヤーが喜ぶとは限りませんし、難易度などに関する設定はできるだけなくしてほしい、せめて設定状態がわかるようにしてほしいのですが。

（これって無理じゃないかなァ…。(栗)）

②料金設定・100円2プレイ

これはお店の方へなのですが、100円2プレイ設定というのをよく見ます。サービスとしてはありがたくても、気分や所持金、時間の都合で1回だけやっていきたいという人もいるのだから、50円1プレイのほうがうれしいです。もし抱き合わせ的なつもりなのなら、なおさらやめてほしいと思います。（50円2プレイなら言うことなし…うーむ、ぜータクいってる(栗)）

③コンティニュー機能

近頃では初心者への配慮として、コンティニューで難度が落ちるゲームが増えているようです。その目的はいいとして、結果的に次に待ってる人も無視してコンティニューし続ける人を助長してはいないでしょうか？いくら初心者でも、一定以上コンティニューするとエンディングが見られないとか、回数に限りをつけるとか、ある程度のデメリットを与えるべきだと思います。（たしかにニューゲームを独占されるとたまらんからねえ。しかし、それなら1コインでならいくらやっててもいいのかという問題もあるぞ。え、いちいちウルサイ？ゴメンナサイ(栗)）

④ROM交換の簡略化

マザーボードは確かに経済的ではありますが、ROM交換が面倒で、またその際破損してしまうこともあります。できれば以後開発されるボードでは、家庭用ゲーム機やNEOGEOのようにROMをまとめてカートリッジ化してほしいのです。

（神奈川県　向田英昭君）

★やや専門的だけど、けっこう射を得た〝お願い〟なので載せてみました。君のお願いも募集してしまうぞ。たくさんきたら特集してみます。



⬆（神奈川県　へっぽこ野郎君）
★勇者にしては足音がウルサイよーな。

ゲーマーとはいえいろいろいまして

ゲーメストにハイスコアも掲載している、ある有名な店に行った。ストIIをやろうかと店内を見回すと、誰かがプレイしている。20分ほど他のゲームをして戻ると、やはり同じ人がプレイしている。覗くと、体力が残っていない。苦戦しているのだろうか？

「WKO」「WKO」…

そう、その人はWKO（あいうち）で点を稼いでいたのだ。かなりたって、ようやく台が空いたので、友人とさっそく2P対戦をはじめた。…すると、突然店員がやってきて、言った。

「待っている人がいるので対戦はやめてください」

…は？…

言葉がなかった。WKO稼ぎは見てるだけで、対戦はやめろってのはいったいなに？待ってる人がって…どこに？

バカにしてんじゃねーぞ!!

もともとこの店は常連が稼いでいてもなにもいわない、と友人から聞いていたが…。怒りと悲しみを感じながら、店を出た。高得点狙うのを否定はしないけど、これじゃますます世間一般からはずれてしまうのではないだろうか？高得点狙いをあおってる（いいすぎか）ゲーメストさんにも一因があると思うのは間違いかな…。

（東京都　細野一雅君）

★常連やゲーマーにどこまで「許される」のか、というのはかなり難しい問題で、簡単には結論が出せないと思う。ただ、ストIIにWKOがあったのはなんとも残念だ。

僕はゲームが好きで、ちょくちょくゲーセンに出入りしていましたが、腕前は今日びの小学生にも劣るものでした。その自分が全面クリアを志し、さらに生まれてはじめてのクリアをなしとげてしまうとは!!

そのゲームは、ストII。使用キャラはガイルなので（単なる好み）、ぜんじさんの攻略記事を頼りに慣れぬレバーでどうにかプレイ。なんとか4人目にたどりつき、1週間ばかりハマって、ある日突然バルログに！ここでさらにずっとハマってしまった。

素人でここまでこれたんだからいいじゃないか、とあきらめかけた僕が再びクリアを目指すようになったのは、彼（ガイル）の背負ったストーリーを知った時です。何としても仇を討たせたい、それでベガを倒してしまったのだから、「ガイルが僕にベガを倒させた」のかもしれません。そして、僕のストIIクリアはゲーメストの攻略記事あってのものでした。攻略に反対する人も確かにいますが、世の中には「とにかくクリアしたい」という人もいるのです。全然先に進めないのにそのゲームを好きでいられる人は多くないと思います。

ストIIは、決して簡単なゲームではありません。それでも「やる気を起こさせ、かつ不可能のない難度」が、多くの人の支持する面白さだったのだと思います。そんなわけで、僕にストIIをクリアする力をくれたゲーメストとカプコンさんに感謝…。

（埼玉県　御宅たいらさん）

★こういう人も、ちゃんといるわけなのです。

DAI

神通力!! 大芸道

GEIDO

(今月の題字 わたをさんSP)

私のヒーロー!!

「キャーッ!誰か、私の赤ちゃんを!!」

その悲鳴は1人の男の心(ハート)を貫いた。そう、我らがソニックブラストマンの熱い血のたぎる胸を。

「私にまかせろ!!」

暴走トラックが赤ン坊を乗せたベビーカーをはねようとしている。3発殴って暴走トラックをとめろ!!

ソニックブラストマンは、くわっと目を見開いた。しかし――――!

「ベラボー!」

何者かのパンチが彼の横面を捉(とら)えた。

「き、貴様!なにをする!!」

「フッ。伸びる腕に伸びる足。真のパンチマン、街のヒーローはこの私ベラボー○ンだ!」

しかし、さらに2人の頬を打つ拳が飛んだ。

「ぐわっ!」

「わうっ!」

「フッフッフッ。伸びる腕に伸びる脚。それは悟りを開いたヨガ戦士、このダル○ムのことを指し示す」

頬を押さえている2人に、○ルシムは説教をするような口調で言った。

「なにを!私は首も伸びる!」

○ラボーマンはキリンのように首を伸ばした。

「私は炎を吐ける!」

○ルシムは火を噴いた。

「う……。私は…。私は!」

私には、彼らにできない何ができるというのだ!

人は、自分の存在意義に疑問を持ったとき、人生で一番苦しむという。ソニックブラストマンは苦しんだ。

私は……。

そうだ!私はホットドッグを5秒でたいらげることができるのだ!!

「私はホットドッグを5秒で――――」

しかしその声はトラックの轟音にかき消され、3人の姿も車体の下へ没してしまった。

GAME OVER

(宮城県 九狼 汕さん/すいこう・ふるふちたきたろおさん)

★なにしにきたんだ、ソニックブラストマン…!最近お笑い系の投稿が全然ないので、ガンガン送ってほしー。昔なつかしパロディーゲームも募集中です。

彼らの時代

「世界一…か」

地に横たわったベガと、自分の傷だらけの体を見下ろしながら、隆は4年前のことを思い出していた。

あの時は、世界最強といわれたサガットを未完成の昇龍拳で撃破して、世界最強となったのだった。だが、それも長くは続かなかった。あの後拳に敗れ、拳は実力の増したイーグルに敗れ、そのイーグルはベガによって殺された。

強者は、昨日までの敗者に敗れる。

果たして、真の格闘家など存在するのだろうか?真に世界最強という者が一度でも地上に出たことはあるのか?

隆は、首を振ってその考えを追い払った。そのようなことを考えても、おそらくは無意味だろう。隆はその、形のない、あり得ざるものを目指しているのだから。

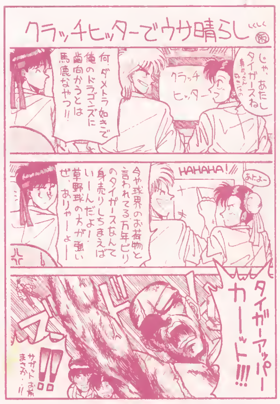
難しいことは考えないようにしよう。今はただ、自分を祝福するために駆け寄ってくる、過去に戦った者たちに体を預けよう。彼は、あまりにも疲れているのだから。

それぐらいのことは、許されるはずだ。

「あれが隆さんですか?」



→(埼玉県 らぐたま君)★純然たる悪意!



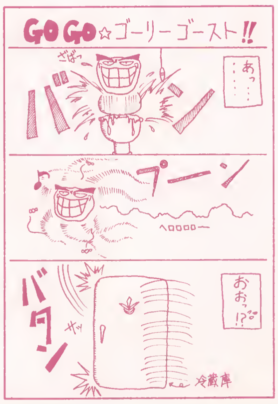
→(神奈川県 91式阪神万歳13型君㊂)★このペンネームにしてこのネタ!



→(神奈川県 SFハイスプリッター君)★お里が知れる!



→(京都府 XDR定吉君)★俺ってミート君?



→(愛知県 かきのたね君)★ゴーストに衛生観念なんてない!



↑(宮城県 鞭蛇眠佐藤君)
★なんつっても犯罪戦士っすから。

今月の一曲っ!!

全国ドンプラーに捧ぐ
(なんてったってアイドルで)

なんてったってアニマル
なんてったって畜生
赤いオーバーオール着て
長い耳はためかせ走って
角を曲がって待ちぶせ
スライムたちを一気に潰して…
2人同時プレイしても
友達に嫌われてでも
ちょっとぐらいワガママでも
くだもの独り占めでなきゃ
イヤ イヤ

ハコをぶつけちゃっても
文句ごとならノーサンキュー
だって動物よ…
臭くウルさくせわしなく
なんてったってアニマル
ウサギは畜生
(ユー・アー どーぶつ)
なんてったってアニマル
リスすら畜生
(ユー・アー どーぶつ)
畜生は仕方がない
餌!餌!餌!餌!
なんてったってアニマル…
GO!!

(熊本県 しま田☆イ助君)

★問題は、どれだけの読者が「ドンプル」をやってるか、ということだ…。

閻魔天国

趣旨はマジメなんです



(カット・京都府　PAGE君)

少し前にサガットと共にやってきた彼の幼い弟子、しかし、将来有望な少年は、自分の師を見上げた。

「そうだ。あれが俺を倒し、そして世界一となった男だ」

「へえ、すごいんだなあ」

少年は、隆に視線を移した。

これからも雄敵である者たちに傷だらけの体をこずき回されている隆の姿は、少年にとっては、いまはただの憧れの対象に過ぎないであろう。

だが、憧れは挑戦に変わりやすい。

少年は、最初は挫折を味わうであろう。挑戦心を挫かれることも多かろう。だが、諦めなければ、この少年はいつか必ず自分を、そしてあの隆すらも超えるであろう。

強者は昨日までの弱者に敗れる。それは、言い換えれば、

「時代は変わる、か」

「何か言いましたか？先生」

「いや。なんでもない」

時代は変わるものだ。格闘家も例外ではない。

だが、古い格闘家は新しい格闘家を生み出す礎になる。

俺たちの時代が終わっても、この少年は次の時代を担うはずだ。

『隆。お前の時代は始まったばかりだ。真の格闘家を目指せ。そして、まだ見ぬ次の時代の者たちよ。諦めずに、俺を、奴を超えろ』

サガットは少年を肩に乗せ、陽光の中、隆を称えるために、一歩を踏み出した。

――時代が変わっても、ストリートファイターの伝説は消えない。挑戦者がそこにいるかぎり。

(東京都　塚田真聡君㊔)

★その戦いに王はなく、終わりもなく、ただ戦い続ける男たちだけがいる。

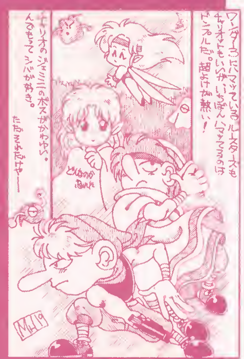
言いたい砲台 欲バリア

このコーナーですら取り上げてもらえないゲームはいかにこれからの人生を歩むのだ？(チャイナタウンとか)

愛知県・臥竜戦士オスカー

(名が体を表している)

★いい着眼だ。さよう、このコーナーは業界&ゲームの重箱のスミをつつく無責任な告発の場であると同時に、世間話的投稿で「記事にならなかったゲーム」をフォローするという機能もある。しかしてここにすら載らぬゲームはただそれをプレイしたものの胸にのみ名を残し、あとはレゲーの魂で扱われるのを待つのみとなってしまうわけなのであーる。あはれ。



↑(奈良県　Mr.パブロフ君)★JoJoっぽい絵がグウ!

ワンダー3のドンプルなんですけど、あの、恐怖の〝8方向レバーでやる4方向移動〟をどうにかしてくれってんだよ〜!!せーっかくのいいゲームがこれでだいなし…。

熊本県　Ref-T・T君

(たまにはウインビーでプレイしたい人)

P.S.コナミさ〜ん、ツインビー人形を出してくり〜。

★カプコンは人形には手を出さぬのかのう。欲しいぞう。



←(富山県　まるふく君)★デコは家庭用もあつい…。

大阪に出たときゴーリーゴーストがあったので、2人でやってみた。すると最初の1コインでいきなりクリア2人ともアゼンとしてしまったが、なんだかすごく新鮮で気持ちよかった。たまには簡単なゲームもいいなと思う。

大阪府　桜井玲

(簡単すぎたかも？)

私もヴィマナをプレイしたが、はっきりいって雷電に負けていると思う。一番気になったのは、連射するより手の負担が大きいことだろう。やっぱり東亜には「ためうち」は似合わないよ。

大分県　宇田津知春

(今度は横シューを望む人)

ネオジオって、音のゲームとかループレバーとかやらないんでしょうかねえ。6つあるうちの1つぐらいOLDなヤツがあってもいいんじゃないのでしょーか。

富山県　MOMOCHING

(怒がやりたいだけの人)

★ハードが違うから、音のがそのまま動くわけじゃないんだが…。ゲームが6つ入ってるMVSは、ソフトがけっこう長く入ってるのでやりこむほうとしてはありがたい。



↑(埼玉県　ねこのるしあさん)★鬼となれ!

対戦がもっとやりてー。ストIIを2台以上おいてる店は、1台を対戦専用にしてくれー。ポップを置いとくとか、1Pスタートボタンをなくすとか。友達とだけじゃなく、他のうまいヤツと戦いてーんだよ!

三重県　津村欣功

(掲載率の低さに憤る人)



↑(兵庫県　浅見光圀君)★どこの誰がやってくれるのか!?

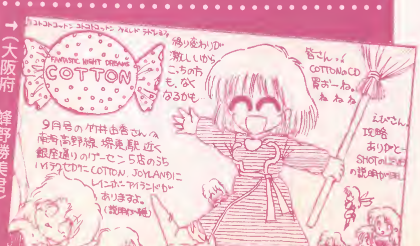
この数年、大手の下請けをやってたメーカーが自社レーベルでゲームを出すようになり、セイブや東亜、カネコがメジャーになっている。でも、私が一番気になっているのは、NMK(日本マイコン開発)である。ここのゲームはすばらしーものがある。かのジャレコの名作、アーガス・バルトリック・サイキック5・ぶたさん・P47・天聖龍、ファミコンのとんじゃん、UPLのムスタング、タイトーから家庭用を何作か…。現在はテクモからクイズ学園パラダイス、電龍、ついでに浦島まーじゃんや大霊界も開発。うーむ、販売している会社がここまで多い開発メーカーがほかにあるだろうか？(コンパイル…は家庭用か㊫)

とゆーわけで、NMKを特集してほしいのですが。

東京都　おくていMEG

(子連れ狼の達人)

★君は幻の業務用とんじゃんを知っているか？それはさておき、NMKも当然として、もはやアーケード界のインディーズレーベルと化したテクモのゲームは今後も注目だ!!

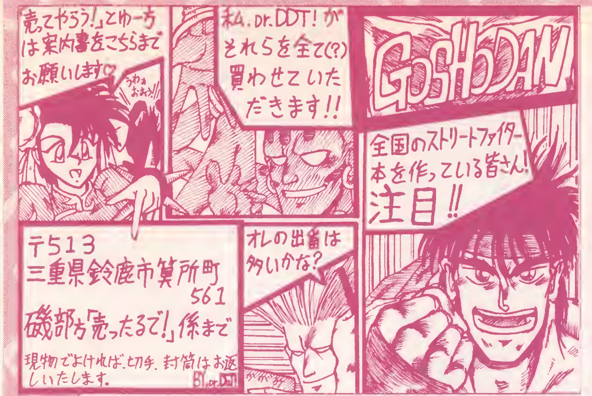


→(大阪府　蜂野勝美君)★彼はいまだストIIをやってないそうな。



←(住所不明　葵君)★イラストの裏には必ず住所と名前をね!

ご商談の場





▼買います

●ゲーメスト1～58号（足りなくても可）。希望価格を書いてW葉書で。
（〒517 三重県鳥羽市石鏡町229 出口潤哉）

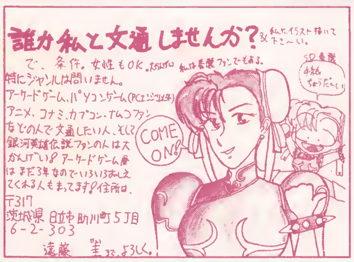
●ゲーメスト1～43、45号。バラ可。希望価格に送料を含めた値段を書いてまずは手紙で。
（〒644 和歌山県日高郡美浜町吉原951－3 貴志泰仁）

●ゲーメストバックナンバー買います。状態、号数、送料込みの希望価格をW葉書で。
（〒663 兵庫県西宮市野間町3－3－205 柴田毅正）

●アーケード関連のポスターなど高価で買います。希望価格を書いてW葉書で。
（〒912 福井県大野市本町9－2 熊井健二）

●ゲームに関するテレカ、ビデオ（プロモーションも可）を安く売ってください。希望価格明記の上、W葉書で。
（〒463 名古屋市守山区金屋2－140 伊藤貴弘）

●雑誌マイコンベーシックマガジン88年4、5月号を千円で。送料こちら、W葉書で。
（〒837 福岡県大牟田市大字白銀700－1 松尾章）



▼売ります

●ゲーメスト1、2、4～11、13、15～20を高価で買ってくれる人に売ります。W葉書で。
（〒930 富山市寺町2639－1 新樹寮 下道俊宏）

●ゲーメスト16～18、20～44、46～52号を適価で。旧バインダーも1冊サービスします。希望価格を書いてW葉書で。
（〒965 福島県会津若松市昭和町1－19 河内恒）

●ゲーメスト15、18、27、33、35～50、53～56号（バインダー付き）とギャルズアイランドを適価で。W葉書で。
（〒602 京都市上京区上立売通堀川西入ル642 梶善信）

●ベラボーマンのポスター、ゲーメスト59～61号、PCソフト、PC－Eソフトを適価にて。W葉書で。
（〒215 川崎市麻生区古沢113 萩原渉）

●季刊NG2～14号を高値で新品。W葉書で。
（〒144 東京都大田区東六郷3－3－10－203 佐久間健二）

●ゲームビデオ11種を売ります。W葉書、封筒、小包、弓矢、のろしなどで（笑）。
（〒143 東京都大田区南馬込3－39－23 小林匡）

▼交換・その他

●業務用筐体や基板などを買いたいのですが何もわかりません。ビデオゲームの1からをすべて、詳しく教えてくれる友だち募集!! 18歳、♀です。62円切手同封で。
（〒915 福井県武生市北千福31 酒井真佐美）

●ゲームを雑誌投稿の面で楽しんでいる方、ゲームはへただけどゲームおたくでついでに小心者でコドモっぽいと思う方、文通しましょう（最悪!?）
（〒890 鹿児島市薬師2－20－12 松元幹朗）

●麻雀ゲームに関するイラスト、感想文、抗議文、その他何でも大歓迎します。
（〒780 高知市宝町25－3 門脇勇次）

●ゲーム、テーブルトークが好きなあなた、文通しましょう。イラストなど書いてくれるとうれしいです。
（〒442 愛知県豊川市諏訪3－84 戸苅豪克）

●お知らせ

ご商談コーナーがなくなってしまうかもしれない!?そんなまた悲しい事件が起こってしまいました。

ターゲットとなったのは、ゲーメストNo.61と62のご商談コーナーに載った、ペンネーム徳永維磨。彼は商品を送らないでお金だけを受け取るということを大勢を相手に行っており、他の雑誌でも同じようなことをやっていた常習者だったのです。

既に、彼は逮捕されましたが、彼がゲーメストに及ぼしたものはあまりに大きく、前回の基板売買取りやめと並んで「ご商談コーナーを取りやめたほうがいいかもしれない」との声が上がってきているのです。

担当者の私も大変残念です。さらに読者の皆さんに、こういう葉書を載せてしまったことを謝罪しなければなりません。

もし、もう一度このような事件が起こったら、このコーナーは完全に消滅してしまうでしょう。

もう二度とこのような事件を起こさないために、読者の皆さんからの意見をお待ちしています。どういった意見でもかまいません。ご商談の場をなくさないために、あなたの声を聞かせてほしいのです。「ご商談の場」あてにお便りをお待ちしています。

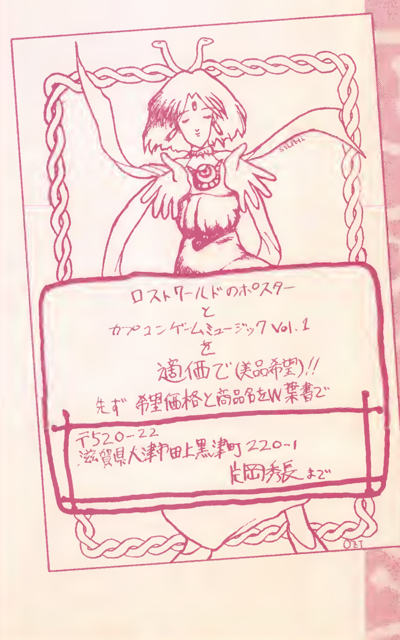
なお、この件に関して被害を受けた方は、もよりの警察まで届け出ください。（担当＝水島屋T.J.）

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで





（富山県 GUY君）

お便り募集

ゲーメストアイランドでは、皆さんのお手紙&イラストをじゃんじゃんばりばり大募集しております。採用者の中から技あり！の方に特製テレカ（当）をお送りします。締め切りは毎月およそ10日前後。

商談の場も同様。

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
新声社 ゲーメストアイランド係

ついにスタート
ゲ屋宅配便 WITH ストII対戦大会

たくさんのファンの声により、ゲ屋が動きだした。本当に動くんだよーん！



対戦の真っ最中。どうです、この熱気!!

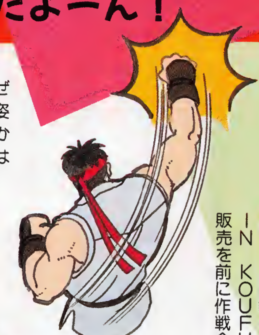


みんなで記念撮影。ぜんじさんのTシャツ姿は似合わない!?やまかわの本田のポーズははまりすぎ!?





IN TOKYO。これがゲ屋宅配便だ。



IN KOUFU。販売を前に作戦会議!?



なぜかにこやかなやまかわ。ぜんじさんどこ見てんの?

ゲ屋宅配便発動!!

ついにゲ屋出張販売がスタートしたぞ。

知っての通り、ゲ屋は東京・神田という場所にあり、遠方からくる人ももちろんいるが、やはり遠くていけないという人が大半である。

そこで、ゲ屋グッズを満載したゲ屋号ことゲ屋宅配便という車で、遠方のファンまで出張するわけだ。↙

↙最初のターゲットは山梨県のハイテク遊園ニュースターだ。東京のとなりとはいえ、電車で2時間半もかかる場所だ。

もちろん、グッズ販売だけでなく、様々なイベントがもりだくさん。今回は、藤原ひさし先生のサイン会と、石井ぜんじ編集長とやまかわ悠理がお相手するストII対戦大会が行われたのだ。

今後も、お呼びがかかればすっとんでいくのでお手紙くださいね。

アクシデント1 その1

販売の準備をしていたら、いきなりアクシデント発生!! 車を移動させようとしたときに、下水の溝にタイヤがはまってしまったのだ。

脱出不能か?と思ったが、ニュースターの皆さんの協力により、車を持ち上げて脱出成功。よかった。よかった。

アクシデント2 その2

溝から車を脱出させて一安心。しかし、脱出した直後に、にぶい音が…。

気がつくと、少しヤンキー仕様、運転のヘタクソなクレスタ(低年式)がゲ屋宅配便と接触していたのがわかった。

しかし、バンパーをかすめた程度だったので大事には至らなかった。あー、びっくりした。

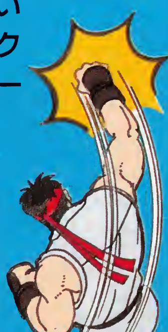


写真が撮れなくてカットでごめん。「タイヤが取れたのか?」とは某ゲ屋販売員。

ハイテク遊園ニュースター

ストリートファイターⅡ 対戦リプレイ

予想はしていたものの、やはり熱い戦いであった。今度こそパーフェクトで勝てるつもりのゲーメストチームの結果は…

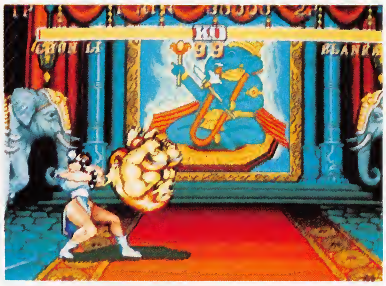


春麗 VS ブランカ

やまかわ悠理

ROUND1

いきなり、ごあいさつ代わりのローリングアタックがブランカから発射。春麗は、どうもという形でしっかりとガードする。



スタート時の待ち時間を利用してローリングアタックを出す。



そして、ローリングアタック中に再びレバーを戻して連発。見事にヒット!!

ブランカはもう一度ローリングアタックを発射。先ほどのローリングアタック中にた

ダルシム VS 春麗

石井ぜんじ

ROUND1

ガイルでリュウ・ケンと戦うのを生きがいとしているが、リュウ・ケンがいつまでたってもこないのでダルシムを選ぶぜんじ。



大パンチで相手をけんせいする。ダルシム得意の戦法。元キック・しゃがみ大パンチで春麗なら返せる。

まずは前哨戦だ。春麗は間合いをうかがい、ダルシムにとびかかろうとチャンスを狙う。そこにダルシムの大パンチが当たる。

やや警戒を強めた春麗。今度は大パンチをガードし、再び間合いをつめようとするが連続の大パンチに当たる。



春麗VSブランカの対戦！対戦の内容は次のページにあるぞ。

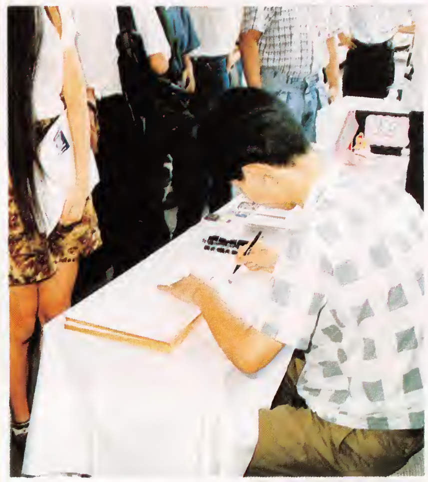
アクシデント その3

順調に販売をしている㋘屋だったが、ムズムズしていた人が約1名。その名も、石井ぜんじ編集長!!

やはり、ゲーセンの前に長時間いるというのは、馬の目の前にニンジンをつるされているようなもの。しかし、ついにガマンできずストⅡの前へ。ザンギをプレイしたとあってギャラリーもほとんどストⅡの前へ。

藤原ひさし先生のサイン会

藤原先生が、㋘屋グッズ（主にバインダー）や色紙にサインしてしまうのだ。



もちろん女性の方も来てくれました。藤原先生が書いているのは春麗でござる。

サインと同時に絵も書いてくれるのだが、絵の注文は、最初のうちはワルキューレが圧倒的だったが、しだいに最強の格闘女・春麗に。その他ストⅡ関係のキャラが多かったが、なぜかダルシムだけ注文なし（四天王除く）。

アクシデント 番外編

イベントも無事終了し、甲府駅に着き、いざ電車に乗りこもうとしたとき「ブラジルの方ですか?」と見知らぬおばさんが声をかけて来た。あ然とする、編集部員。きっとジミーという人を探しているのだろう（実話）。

まあ、何はともあれ楽しかった1日でした。

ストⅡ対戦大会

今回のストⅡ大会は、参加賞がストⅡのポスター。さらに、編集部員に勝ったあかつきには、カプコンが提供してくれた非売品のテレカがもらえる。自然と、参加者の目の色が変わってくる。

対戦結果は、石井ぜんじ9勝1敗、やまかわ悠理の8勝3敗に終わる。

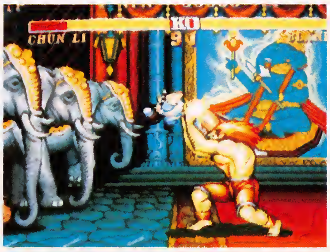
このあと、やまかわが㋘屋販売員にいじめられたのはいうまでもない（1敗もしませんよと豪語していたため）。

対戦で優勢に進めている石井・ザンギ。しかし、このあと2連敗してしまう

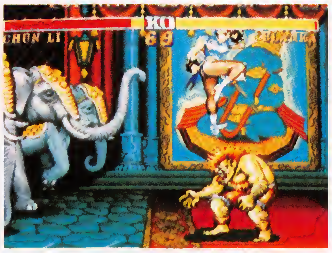


ストⅡ対戦地方巡業開始！

めを作っているのだ。これを春麗は予測できずにまともにヒット!!



ブランカに対して跳びまわると春麗は不利。持ち上げパンチで返される。



持ち上げパンチを狙っているブランカに対して、踏みこんでからののっかり攻撃は効果がある。



しかし、画面中央だと、そのあとが怖い。ふんづけたあとの春麗にブランカの追いかけ跳びげりがヒット。これでKOだ。

そのあと、春麗は跳びげりから投げを狙おうと跳びまくる。しかし、ブランカにとっては絶好の狙い目。持ち上げパンチですべてはたき落とす。たまに、のっかり攻撃がブランカにヒットするが、のっかったあとの春麗は無防備。後ろから跳びげりをくらってあっさりとブランカが先勝。

ROUND2

一本目で気を良くしたブランカは、「魅せる」プレイを心がけようとする。しかし、そんなことを考えていると勝つものも勝てなくなる。

春麗の跳びげりをローリングアタックでくぐっていたブランカだが、ローリングアタックのためがないまま出そうとしたため2回転パンチが出てしまう。そこに春麗の小跳びげり→投げが決まる。



ローリングアタックは常に危険がつきまとう。接近されて失敗すると2回転パンチに。

春麗は中パンチの連打で投げはめを狙う。ブランカはかみつきで返そうとするが、うまくいかない。

結局、投げはめで1回投げられたあと、中パンチが2回入ってブランカはピヨピヨ。そこを投げて春麗が1本返す。

ROUND3

2本目の動揺からか、ブランカにあせりの色が見える。1本目にビシビシ決まっていた持ち上げパンチにキレがない。出すタイミングが早くて空振りしたところに小キック→投げを決める春麗。そして再び投げはめを狙う。

しかし、何回も投げられたのではゲーメスト編集部員の名折れ。今度はかみつき返す。



投げはめにブランカはかみつきで対抗できる。

そして、チビチビとお互いダメージを受け、残り20秒で体力はお互いに一撃でKOされる状態だ。緊張が走る。

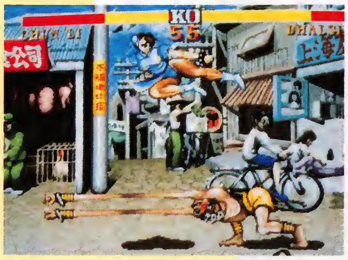
そして、残り11秒、春麗が少し踏みこんでのっかり攻撃を仕掛けた。ブランカは、この位置では持ち上げパンチが入らないのに手を出してしまった。そしてブランカは見事にふんづけられKO。春麗が2本勝ち取った。



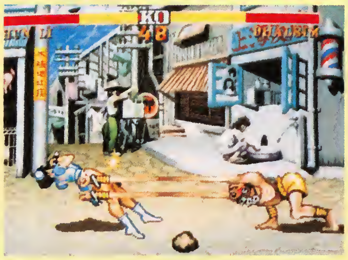
いつもは諸刃の剣ののっかり攻撃だが、相手の体力が少ないと意外と効果がある。



ただ跳びこんでくるだけでは、ダルシムの逃げ大パンチがさく裂。ダルシムの基本だ。



大パンチを空振りした瞬間に跳びこまれた。春麗は常に跳びこむタイミングをはかっている。



たまたま何も技を出さずに降りていった春麗。大パンチで狙い撃ちだ。

いい気になって大パンチを出していると、大パンチを空振りした瞬間に春麗にとびこまれる。

とびこまれたダルシム、投げ返そうとして春麗の中足払いをくらう。そこに、一転して乗っかり攻撃をしかけてきた。

いったんガードし、耐えるダルシム。春麗は三角跳びで画面の右端ではね、左へ戻る。しかし甘い！無防備で下に降りている（乗っかりのまま降りるとよい）。そこに、おしおきの大パンチがさく裂する。

その後、再び跳びこまれたダルシムだが、せっかんから投げを決め、まず一勝。



ダルシムの得意戦法、せっかんはめ。「ぜんじさん、はめばっかりじゃないですか」と山河悠理から非難の声が上がる。

ROUND2

このラウンドは、ダルシムのもろさが出た。逃げ大ジャンプを空振りした後、空中投げを決められる。また、小キックで跳びこまれいきなり投げられ、ダルシムピンチ。

最後はせっかくつかまえた春麗を、せっかんはめの最中投げ返され負け。



ダルシムが空中で技を出した後は、空中投げするなという方が無理。



せっかんから離れた瞬間、中パンチを出す前に投げるのが1つの脱出法。

ROUND3

ROUND2同様、あっさり跳びこまれたダルシム。しかし一瞬のスキに春麗をつかみ画面の端に投げ捨てる。

すかさずヨガ投げの体勢に入るダルシム。春麗は投げ返そうとしているのかジャンプしようとしているのか、燃えまくる。

ジャンプで脱出になんとか成功した春麗だが、跳びこんだところを投げられ終わり。



ヨガ投げ未経験者とやると、たいてい燃えまくる。ガードしたあと投げ返す脱出法もある。

華麗なるクレーン人生

んでなんぼ



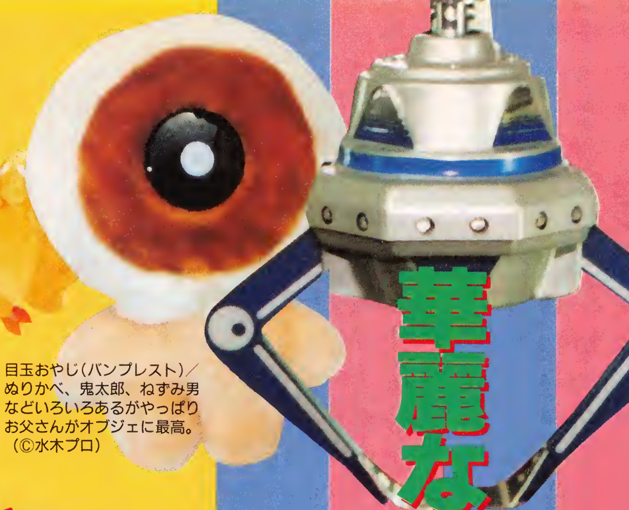
マシンガンダンディー／ひょっこりひょうたん島なのである。オイ懐かしいぞ!（©井上ひさし・山元護久・ひとみ座・NEP）



ゴジラシリーズ（バンプレスト）／"キンゴジ"再映画化にあわせて、東宝怪獣もぬいぐるみ化！キングギドラが超かわいいのだが、幅が広く凸凹もないので取りにくい。（©東宝・東宝映画）



機動戦士ガンダム（バンプレスト）／新製品のガンダムシリーズ。ザクとザクレロが原型をとどめていない…。ハロの取りにくさは歴史に残るであろう。（©創通エンジェシー・サンライズ）



目玉おやじ（バンプレスト）／ぬりかべ、鬼太郎、ねずみ男などいろいろあるがやっぱりお父さんがオブジェに最高。（©水木プロ）



インディアンカッパ（ナビス）／オリジナルのデザインだが、なかなかにういやつである。カッパというよりコウテイペンギンのような…。わりと取りやすい。



コズモギャングス&ワニワニパニック（ナムコ）／ナムコの人気キャラがついにぬいぐるみになった!! 超〜かわいい。5〜6匹とって並べるしか!! 台にもよるが、わりと取りやすい。ほかにもニャームコ&ミューキーズ、パックマンなどがある。（©ナムコ）



天才バカボン（アミューズ）／異常に細かいつくりが特徴。店で売っててもおかしくないくらいだ。やや重いが、胴体をつかめれば一発でとれるか？（©F.K.P.）



ダダ星人（バンプレスト）／ウルトラマンシリーズより。タラコくちびるがラヴリィ！（©円谷プロ）



所さんとその猫（SEGA）／ハナのように見える顔の突起は実は口である（本人の絵見りゃわかる）。所さんは取りやすいが、その猫はバランスが悪くてけっこうムズい。（©MILESTONE MUSIC PUBLISHING Co.,Ltd.）



アンパンマンシリーズ（SEGA）／すっかりおなじみのアンパンマンと仲間たち。突起も多く、取りやすい。ハナをつかんで引き上げるという荒技も可能だ。（©やなせたかし・フレーベル館・TMS・NTV）



ソニック・ザ・ヘッジホッグ（SEGA）／メガドライブで人気爆発、ハリネズミのソニックがゲームセンターにも登場!! 昔なつかしリッキーもいるね。左の丸いのは宿敵Dr.エッグマン。しかし、実はソニックを取るには上級者の腕が必要なのだ!!



世界名作劇場（バンプレスト）／一見フツーのぬいぐるみだが、よく見ると…ラスカルがいる！アメデオがいる！パトラッシュがいるう!! こりゃ——とるしか!! 10月発売予定なのだ。（©日本アニメーション）



楽しいムーミン一家2（バンプレスト）／今もケースの中に入っているムーミンだけど、よく見ると…おっ、ミィはどこいった？ノンノンの足に巻いたリボンが妙に色っぽいなあーなどと思ってしまう私は…。（©ムーミンキャラクターズ／Bulls／TV東京／テレスクリーン）



藤子ワールド（バンプレスト）／11月発売予定。キャラクターの表情がやたらにうまい!! この調子でキャラクターものがガンガン出てくれると熱いものがあります。（©藤子・小学館・テレビ朝日）



らんま½（バンプレスト）／出たー、パンダが怖いよ——。黒ブタとじじいはいいとして、ヤカンがあるというのがなんつーか…。これも11月発売予定。（©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ）



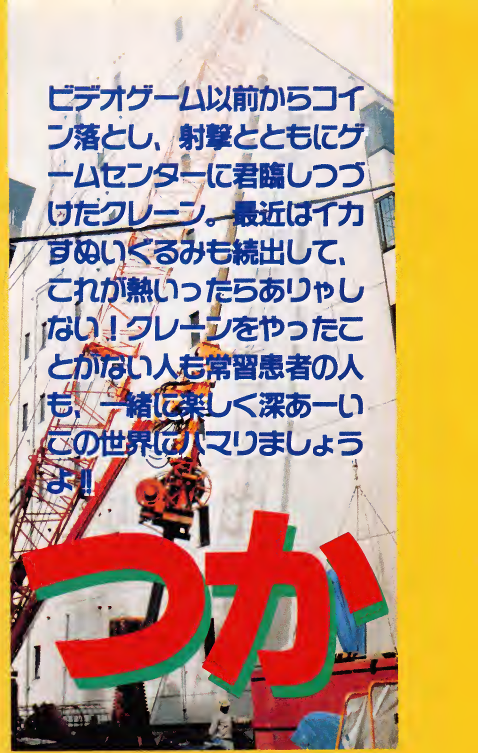
ウルトラマン2（バンプレスト）／セブンや新怪獣も加わってのシリーズ第2弾。ジラースとエレキングの顔がすごい…。ウルトラホーク1号とかキングジョーとか出してほしいなあー（マンマだー）。（©円谷プロ）

ゲーメスト杯争奪 NEW UFOキャッチャー大会



協賛：セガ・エンタープライゼス

**UFOは愛だ!! キャッチャーは青春だ!!
世界初？公式クレーン大会の模様を緊急レポート！**



ビデオゲーム以前からコイン落とし、射撃とともにゲームセンターに君臨しつづけたクレーン。最近はイカすぬいぐるみも続出して、これが熱いったらありゃしない！クレーンをやったことがない人も常習患者の人も、一緒に楽しく深あーいこの世界にハマりましょうよ!!

つか

去る8月27日、羽田はセガ・エンタープライゼス本社でゲーメスト杯争奪ニューUFOキャッチャー大会が行われました。

ここ、本社大会議室では、工場から直接送られてきたニューUFOキャッチャー2台がドーンと設置されています。

ソニックのBGMが流れる中、現れました。世界クレーン連盟会長、セガの長谷川さんです。同会長によるクレーンの意義、すばらしさ、義手技術への貢献策（ウソ）などの演説が終わり、クレーンは世界を救うの会会長、我らが馬田鹿夫先生のルール説明、そしてちゃら子嬢のウォークライと共に試合開始!!

なかなか取れない…が!?

さて、30人近くのUFO戦士ようこちゃんが4つのクレーンを順に1回ずつ2セットチャレンジし、合計点数を競います。1つめはお化けのホーリーのプライズで10点。次はアンパンマン20点。3つめはソニックで30点。最後はレディプライズ40点。うーん、みんななかなか取れないようですねぇーえ!?おおっといきなり40点を2コ一度に取ったあの娘は神宮さん。なんだなんだ?プロUFOキャッチャーかぁ?しかもぉ（クレアラシル外人風）次のターンでもまさかの40点2コ取り。160点と他の追随を許しません。馬田会長のもくろみにより、1セット追加され、UFO戦士たちはクタクタ。そこでサンドイッチとジュースで軽く休憩。セガさんとUFO戦士とのエキシビジョンマッチも行われ、後半戦へと突入します。



セガの女子社員さん。エキシビションマッチにて。目かくしして二人羽織りプレイ!!

ソニックを取れ!!

後半戦は1人につき持ち時間3分で1コ50点に統一されたプライズを時間のある限り取り続けます。ただし、リニックだけは100点なのです。セガのかきまぜ師、混田さんの入念なかきまぜの後、試合再開。

ここで逆転とばかりにソニックを狙いまくるUFO戦士たち。そして…ついに試合終了!!なんと1位が2人います。逃げ切った神宮さんと追い上げた佐藤君が共に160点!!

優勝決定戦が設定され、無制限一本勝負!!先に取ったほうが優勝…といってるうちに神宮さん、優勝です!!パチパチ。



ストップウォッチが見えるかな?後半戦はタイムトライアルだ!!



優勝をかけてクレーンをじっくりと選ぶ二人。

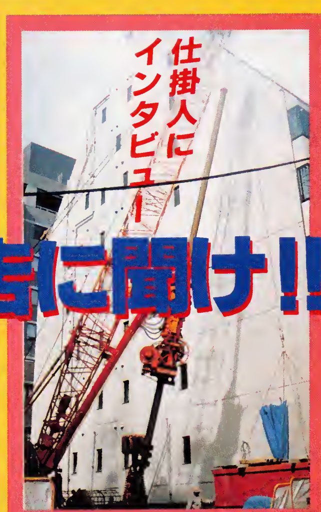


大会当日が誕生日と重なり、記念にと参加してくれた猪野君にゲーメストから花束が。



入賞者全員で。その他の人も参加賞と好きなプライズをたくさん持って帰りました。

優勝者にはセガさんから、ゲームギア、ソフト、ゲーメストよりジャンパー、バインダーなど、豪華賞品とクレーンは世界を救うの会より盾が贈られました。



仕掛人にインタビュー 店に聞け!!

★クレーンは闘いである。取る側と、取られる側との油断なきしのぎ合いなのである。我ら取る側が、血眼になって千円札を両替している間、店員である〝彼ら〟はどんな目で我々を見ているのか？

池袋・某店に勤めるA氏にそのへんを聞いてみた。

――この店における、クレーン機の役目はズバリなんでしょうか？

「客引きだね。売り上げもかなりあるけど、うちはビデオゲームが主体の店だから、外を歩いてる普通の人たちや女性の足をとめさせて、両替のために店内に入ってもらおうという。だから取りやすいようにアームの力も強くしてあるし、4回100円（安い!!）に設定してある」

――客層は？

「見てのとおり歓楽街のまん中にある店だから、大学生ぐらいから上、それこそお年寄りにいたるまでの大人全般がやってる。時々子供連れとか。でも、店内のビデオゲームはやっぱり学生とか若者が中心みたいだね」

――売り上げはどれくらいでしょう?また、売り上げが日によって左右しますか？

「はっきりいってうちの店はクレーンでもうけようとは思ってないけど、それでも人気あるゲームぐらいはいくよ。まあ人形が1つ200～300円だからそれなりだけど。やっぱり会社が終わる6時からがお客さんが多いよ。一番売り上げに関係するのは、ぬいぐるみの質だね。新発売の、しかもかわいい奴はすごくお客さんがつくんだけど、なかなか業者が回してくれないんだ」

――ケースにぬいぐるみを入れるテクニックとか、専門の人とかいるんですか？

「取りにくいようにつめこんでる店とかあるけど、うちは〝取ってもらおう〟と思ってるからねえ。だって、そのほうがみんな喜ぶでしょ？ケースの中が少なくなったら、店員の誰かがポイポイ補充しとくってかんじかな」

――クレーンの人気の秘密ってなんでしょう？

「キャラクターものが出てきてぬいぐるみの質が上がったのと、海外生産でコストがおさえられてる、ってのが大きいね。あと、基本的に取れそうで取れないのが人間の挑戦心をくすぐるってとこかな」

攻略!! クレーン一代男



“見切り”と“つかみ”の関係

クレーンは、熱い。ちょっとはまると数千円があっという間にふっとんでしまう。なんとかお金をかけずに確実にぬいぐるみを取ることはできまいか?てんで、そのコツをいくつかお教えしましょう。(ま、大勢でガンガンつぎこんで取るのも楽しいけどね!)

基本的に、ぬいぐるみを手にするためのテクニックは、“見切り”と“つかみ”の2本柱に大別される。

確実に取れそうな状態の目標を見つけ、バランスなどの要素からつかみ方をジャッジする“見切り”。

そして、実際に絶妙のタイミングと精度でクレーンを動かす“つかみ”。

ただコインをつぎ込むより、この2つを意識していたほうが水揚げ量もぐっと増えるというもの。順を追って解説していきましょう。

取れる店をさがせ!!

クレーンをやった人なら誰でも知っていると思うけど、同じぬいぐるみ、同じマシンでも絶対取れる場合と取れない場合がある。難度はぬいぐるみのつめ方でほとんど決まるのだけど、極悪なつめ方の店でもポンと取りやすい状態のぬいぐるみがあったりするから、こまめに街でクレーンをチェックして、取れそうな状態のがあったらすかさず取っちゃおう!

教訓 取れない目標をねらうのは金を捨てるのと同じ!!

いろんな店を時間をかえて何度も見てれば、いつかは取りたい&取れる台が見つかるはず。釣り人かパチプロにでもなった気分で、気長に河岸を探そう。

取りやすい



ケースの中にほうりこんであるだけという感じで、常に補充されて一杯なのがよい。



つめこんである店でも、皆が掘り返したあとなら取れないことはない。

“取れそうで取れない”にだまされるな!!

ではでは、どんな状態のぬいぐるみが“取れる”のだろうか?代表的な取り方と、失敗例をいくつか写真で紹介するので見てみてほしい。

さて、取れそうなんだけど何度やってもとれない、という場合。そんなときは1回で取ろうと考えないようにしてみてはどうだろう。

つまり、1回目は機械の調子を見て、2回目でぬいぐるみの状態を調整、3回目でできるというわけだ。

調整テクは大きく分けて

○目標を引っこぬく
○目標の向きを変える
○邪魔者をどける

の3つがある。アームを2本とも使うのでなく、1本のアームでひっかけるのがコツ(ピンボールみたいだねェ)。

取りにくい



人形が立って首だけ出てる状態はまず無理。ギューギューつめこんであるのもつらい。



すっかり荒らされて取れる目標がない状態。底のいくつかが取れないわけではないが…。

つかみ方



ベストスタイル。ぬいぐるみをかかえこむように、がっちりとつかむ。



左右のぬいぐるみに爪が当たって、つかめない。邪魔者をどけるのが先だ!!





クレーンのアームはそんなに強くないので、ひっかかりがないと絶対ずべりおちる。



見た目が人形の中心でも、重心とズレている場合がある。頭の大きなものなどは注意。壁ぞいのぬいぐるみは取れない。クレーンの上部を見て、可動範囲を確認しておこう。

教訓 急がば回れ、3回やって1個取れれば良いと考えよう

調整テク



まずは引っこぬき。そのまま吊り上げようと思わず、広い所に引っぱり出す感じだ。

クレーン一覧男



ティンクルティンクル(タイトー)/タイトーのお店などで全国的に有名な、スタンダードなタイプのぬいぐるみ取り。指の力が弱いので、正確な見切りで一発でつかまねばならない!



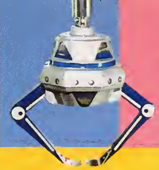
カプリチオ(タイトー)/タイトーの最新マシン。巨大な景品スペースとスマートなデザインが特徴だ。クレーンについてる電光ルーレットが当たると、なんと1プレイサービス!



ムーンキャッスル(タイトー)/中華料理テーブルのごとく、内部の景品入れが回転している。8人同時に同じフィールドのぬいぐるみをねらえるので、競争してみても楽しいかもしれない。



UFOキャッチャーDX(SEGA)/ベストセラーになったUFOキャッチャー。今年からBGMが変わってさらに人気上昇?動きの精度が高いので、スタンダードタイプとしてやりこんでいいだろう。



つかんでなんぼ
華麗なるクレーン人生



向きを変えたり、邪魔者をどける時はアーム1本で…



これ、このとおり。

クレーンを思いのままに動かす方法

さて、(調整することも考慮の上で)目標となるぬいぐるみを見切ったら、いよいよコインを入れよう。ボタンを押す前に充分頭の中でテストしておくのが成功のカギだ。



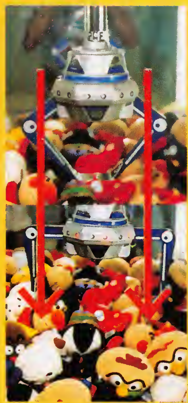
特にタテ方向にズレて降りることが多いので注意。台の横からよく見ているといい。

よく、「何回やっても変なところにクレーンが降りてしまう」というパターンにはまっている人がいると思う。これは機械のクセによるものなので、そのクセを補正してやればねらった場所に降ろすことができる。もちろん、クセの少ない台でねらうにこしたことはないのだが。

機械のクセについてだが、止めた場所より先にいってしまう場合はやや早めにボタンを離すようにする。パイプが支柱のクレーンの場合は、真っすぐ降りてくれないことも多いので、やはりそのズレを補正して早めまたは遅めにボタンを離すようにするのだ。

このクセは台ごとにあって、毎回同じようにズレるので、早めに台のクセをつかむのがコツといえるだろう。

はっきりいって〝見かけの降下位置〟にごまかされず、クセを完全に把握していれば数ミリ単位で正確にアームの爪をぬいぐるみのスキ間にさし込むことができる。正確な見切りと確実な操作さえできれば確実につかみ取ることができるのだ。



爪の開きは、アームについた穴や模様が目印になる。

教訓　アームは正確にねらって降ろすことが可能である!!

アームが開いたとき、爪がちょうどアームのX番目の穴のところまで開く…というふうに覚えると、うまく爪をスキ間にさしこめる。アームを真正面から見て、ここだ!!という場でとめよう。



クレーンに対して体を正面に位置させること(うーん、そこまでやるか…という気も)。

横移動は正面からで充分だが、タテ移動に関しては正面から見るだけでは正確な見切りが難しい(特に、タテ移動のほうが機械のクセが大きいのだ)。台の横からのぞいて、正確な位置関係をつかむことをおすすめする。

教訓　横からのぞいて成功率50%UP!!



当然、台の横が開いている店のほうがいいわけである。

知って得するテクニック

それでは最後に、ぬいぐるみの形態別にテクニックを紹介しておこう。いずれの場合も、重量バランス、アームの大きさとの兼ねあい、ねらいの正確さが問われる。地道に練習して、達人を目指せ!!

そして最後の最後に、スペシャルテクニックを。

降ろしたクレーンの爪が、あとひと息スキ間にもぐり込まない!!という時。

台に手をかけて、そ〰〰っと震動をくわえるのだ。

ガラスがガチガチいうほどゆすってはいけません!!クレーンもしくはぬいぐるみだけに刺激が加わるよう、掌底の部分で低周波の震動を発生させるのだ(台にかけた手を震わせる、といった程度)。隣で人がプレイしているときは、遠慮するように!!

まぁこれはほとんど邪道に近いので、周囲に気を配って、どうしてもという時にだけ使うのがよいでしょう。

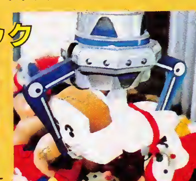
それでは皆さん、よきクレーン人生を!!(栗原桃郎)



ひっかかりがあれば、胴体をタテにつかむことも可能。クレーンの底に頭がつかえなければの話だが。



これも不可能ではないが、確実な操作が必要。向きを変えたほうがいいかも。



複雑な形のものは、足の間を通してつかむのが一番確実。



吊るし糸をねらったのも不可能ではない。店によっては糸を切ったりもしてある。



貼ってあるシールをつかむ荒技もある。ぎょぴちゃんなどはこのほうが早いかも?



アームの腕の中の狭さを逆に利用してバランスの悪さをフォローする。細長いのに有効。



あとちょっと!!こんなときは



なにくわぬ顔で、ん〰〰



これこのとーり。

この店で取れ!!

今回、クレーン攻略に御協力いただいたのは、ハイテクセガ・渋谷店。ぬいぐるみは新作を含め豊富な経験と数を誇り、店内、店外にズラリ並んだUFOキャッチャーはまさに迫力。大型筐体のロケなどもよくやっている。R-360もあるぞ!!(渋谷駅より明治通り徒歩5分、東急-N前)





ニューUFOキャッチャー〟(SEGA)/デザイン一新、景品スペースもグッと深くなった最新バージョン。基本的な部分は変わらないが、クレーン降下距離が長いぶん、やや狙いにくくなったか?



ドリームキャッチャー(SEGA)/同時に4人まで遊べる。指の力が強く、クレーンについた車輪が人形をささえてくれるので取りやすい。確実に取りたい人にはおすすめなのだ。



NEWスィートランド(ナムコ)/景品を取る過程が2段階あるというのと、お菓子の動きが変則的なので、取るものを決めるとかえって難しい。台の上のとれそうなものを狙おう。



スーパーエレファント(UPL)/3つ指クレーンの1人用。このタイプはクレーンが降下中に回転してしまうので狙ってつかむことが難しい。運と財力にまかせるしかないのだろうか?



ラッキークレーン(UPL)/10年以上前からある定番マシン、実はUPL製なのでした。よくナムコバッチをねらって財布を空にしたもんです。写真は、現在流通している4代目。


VS史上最強!!謎・真実!
そして黒幕は!?
1P SCORE
1P SCORE 7750
1P SCORE 23500
1P SCORE 31450
PUSH START BUTTON


1P SCORE
38045
2P SCORE
42550
BANPRESTO
バンプレスト
ビデオゲーム
第2弾
SD
サイコサラマンダーの脅威
BANPRESTO 1991 MADE IN JAPAN
©創通エージェンシー・サンライズ ©BANPRESTO/BANDAI

PONY CANYON

G.S.M.1500名盤シリーズ

SCITRON

あの「ニンジャ ウオーリアーズ」ふたたび。

NINJA WARRIORS

ニンジャ ウオーリアーズ

TAITO/ZUNTATA

タイトー ズンタタ



収録曲

〈ORIGINAL VERSION〉

A.D.1993〜COIN
DADDY MULK
ARE YOU LADY?
CHE!
JAPANESE SMILE
MOTHERLESS CHILDREN
PARADOX
UP STAIRS

〈LIVE VERSION〉

DADDY MULK

★特典
■CDケースサイズ
ゲームロゴ
メーカーロゴ
カラーステッカー

ファンが選ぶ名曲ゲームミュージックの殿堂入り、1500名盤シリーズが登場！
サイトロン・レーベル第1弾として爆発的ヒットを飛ばした、
あの「ニンジャ ウオーリアーズ」が1500名盤シリーズとなり甦えった！
オリジナル完全収録（A.D.1993には、アルバムに収録されなかったオープニングボイスを追加収録！）は
もちろん、ZUNTATAによるライブバージョンも収録！ 解説書、楽譜付。

10/21 ON SALE

CD:PCCB-00074 ¥1,500(税込)

1500 名盤 SERIES 発売記念プレゼント！

▶1500名盤シリーズはあなたが選んだゲームミュージックをCD化します。ゲームタイトル募集と同時に、名盤シリーズ第1弾発売記念として、な、なんとポータブルCDプレイヤーを10名様にプレゼント！

▶応募要項は、出してもらいたいゲームタイトルと、出してもらいたい理由、ゲームの思い出などを200文字ぐらいにまとめ、名盤シリーズのアンケートハガキ、もしくは官製ハガキ、封書で送ろう！

［送られて来た原稿は、1500名盤シリーズの解説に使われる場合があります。ご了承下さい。匿名希望の人はペンネームも書いてね！］

応募先

〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
㈱ポニーキャニオン 映像制作本部
マルチ工房 サイトロンレーベル
「1500名盤シリーズ出してもらいたいぜ！」係まで

〆切：平成3年12月31日（消印有効）

サイトロン・テレホンサービス 東京03-3236-4000



これがヴァーチャルリアリティー[仮想現実]の世界だ!
現実を超えたリアル体験!!
JUMP YOUNG JUMP VIDEO VIDEO
世界初! 最新立体音響導入"ヴァーチャル・オーディオ・システム"
これはヘッドホンを使用することにより、上下・前後・左右、3次元全方向位より SE、セリフ、音楽が再現され、ハイクオリティな音楽をよりリアルに実感させてくれる!
PHOTO BY RICHARD E. MCDONALD
このヴァーチャル・オーディオ・システムを開発した、クリストファー・カレル自身が参加。マイケル・ジャクソンのアルバム「BAD」をはじめ、数多くの一流ミュージシャンのレコーディングやツアーでも活躍するマルチ・タレント。
〈収録曲〉
●驚異の立体音響による〈ヴァーチャル・オーディオ・バージョン〉
孔雀王3 メインテーマ/エンディングテーマ(メインテーマはビデオには収録されていないヴァーチャル・オーディオによるバージョン)
●オリジナル・サウンド・トラックも当然収録
●孔雀王3メインテーマに孔雀のセリフやS.E.が立体で迫ってくるスペシャルバージョンも特別収録!
※より立体音響の効果を出すためにヘッドホンの使用をお薦めします。
PRESENT
CDを聞いて
テレカを当てよう!!
オリジナルテレカ
プレゼントキャンペーン
実施中。
孔雀王3のCD、カセット、ビデオ、LD、そして10/21発売の廉価版ビデオ「孔雀王 鬼還祭」「孔雀王2 幻影城」の6アイテムのうち、どれか2つお買上げになると"孔雀王オリジナルテレカ"を差しあげます!
詳しくは各商品の帯をご覧下さい。
〆切
平成3年12月31日まで(消印有効)
PONY CANYON
SCITRON
ヴァーチャル・オーディオ・サウンドトラック・アルバム
孔雀王3
櫻花豊穣
CD:PCCB-00073 ¥3,000(税込) カセット:PCTB-00013 ¥3,000(税込)
10/21 ON SALE
先着予約特典:原作者オリジナル書き下ろしB2ポスター
ビデオ NOW ON SALE
レーザーディスク 10/21 ON SALE
原作:荻野 真(集英社週刊ヤングジャンプ連載)
©1991荻野 真/集英社・ネクスタート
PONY CANYON INC.

紗子とあーるきっずのコンプレックスBURIBARI



ブリ BURI バリ BARI



別に失恋とかぢゃないっ

ある日、夢をみまして。スッパリ、スッキリ短髪になってる自分の…。風がまとわりつかずシュッて過ぎていく気持ち良さ。

…で目が覚めたら枕の上に広がる髪の毛が見えて「あれェ？　なんかガッカリ〜」

そうなると、ショートカットの女性にばっか目がいくようになっちゃうんだよね。街でも、テレビ見てても。

「あ、あの人かっこいい！」とか、

「刈り上げたウナジが色っぽいなー」とか。

だいたいいま、ロングヘアの人が多すぎる！特に『ワンレン、ボデコン、爪ナガ』のオネエチャンたち！似合う人はいいけど、大半は顔隠しの、アラ隠し…おっと…☆

ま、てなわけでむしょーに髪が切りたくなって、行きましたよ、美容院に。『大人のショート』ってぇヤツをめざすんだい！

「どのくらい切ります？」

「おもいっきり短くしちゃいたいんですけど…」

「…ちょっと、失礼」

頭を触ったあと、

「…頭の形悪いな〜」

「あはははは〜、そーなんですよぉ」

顔で笑って心で怒り爆発。

うう、しかし。そっかー、きれいなショートはきれいな頭の形の人だけの特権だってことを忘れてた。う…うかつだった…。

「どんな感じにしたいの？」

「やー、自分じゃ良くわかんないからおまかせします」

冷や汗。

「じゃあ、ショート・ボブにしよーか。いい？」

————ってエと、ちょい前のK²YONみたいな感じかなぁ…。

「おまかせするんで、好きにやってください」

「では…」

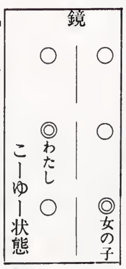
シャキン、チョキチョキ！

ばっさり、20㎝くらいの髪がフロアに落ちて。うっわー！

後頭部があっというまに涼しくなっていくぅ☆

この美容師サン、顔も言いぐさも気にくわないけど、腕は確かなよーだ。ウム、安心。

と、軽くなっていく頭の感触を楽しんでいると、あたしの斜め向かいの鏡の前に小学校3〜4年くらいの女の子が座った（ここは鏡をはさんで3つずつ椅子がある）。



「やー、おまたせしました。どのくらい切るのかな？」

女の子の頭に巻いたタオルをほどき、軽くクシをいれながら、やっときた美容師さんは聞いた。

「短くしてください」

タオルを巻いていたときはわからなかったけど、その子背中にかかるくらいのロングヘア。それが年齢に合わないくらい妙に色っぽいの。

「いいの？」

「ハイ」

「『短く』ってどれくらい」

「耳がちょっと出るくらい」

短さをシミュレートしてみたあと、おもむろにハサミを入れる。バサササ。

自分の時は「キモチイイ」と思うのに、なぜだろ、人の髪が切られていくのってなんかすごく痛々しい…。

「短くして！」って言ったとき、美容師サンが必ず、「いいの？」って聞き返す気持ちがわかるような気がする。



そうこうしているうちに、あたしのほうはカットが終わったらしい。でっかいドライヤーを持ってきて美容師サンが言うことにゃ、

「耳が立ってるからさー、サイドがどうなるかわかんないんだよねー。乾かしたあと、もう一度カットするから」

ヘイ、ヘイ。

で、髪乾かしてもらってる間に斜め向かいの女の子はカットが終わったもよう。

あ、あれ？なんかおんなじよーな…。

どーして、10歳は違う子のほうが色っぽいの！

ぐぁ————んっ！

夢見た『大人のショート』はどーなったんだ？

まぁ、シャンプーもラクだし結ぶ必要もないし、気にいってますけど…☆

ゲームに絡んだお話

で、髪型ってのは本当に、多種様々なワケでして…。これがゲームとなりますと、やっぱそのキャラクターを特徴づけるモンだよね。

「こんなヘアスタイルで、こんな服着てて…靴はこんなの履いてて〜」

なんて、紙に描いてるうちは楽しーんだ。これをわたしらは『机上の空論』ならぬ『紙上の空論』といっている。

ドットに落とすと変わっちゃうんだよね、ど〜しても！『ストII』ぐらいおっきいキャラならいいけど、これがRPGのミニキャラになると、えれェ大変なわけです。

（でもデカキャラがずかずかマップ上をネリ歩くRPGなんてのも見てみたい）

なんせサイズが16×16ドット。頭なんて8×8ドットく





らいっきゃない。
それでオールバック、すだれハゲ、坊っちゃん刈り、ポニーテール、帽子、兜、数パターン、口髭、あご髭など描かなきゃならない！
もちろん服も全部違って見えなきゃならないし…。
簡単な設定書があってそれを参考にミニキャラを描くんだけど、なんかインチキ臭くなっちゃうんだよな〜。
よくわからないオチャノ○ズハカセやらアサ○ラショウコウやら…。
「おお、このジジイいいじゃん！」
「え、そぉ？（う…嬉しい）もとはこいつなんだけど…」
「どれ？えー、何！全然違う〜！もっと、こう…さぁ」
「そうすると目がわかんなくなるじゃんかぁ！」
「あ、そうか。じゃ、ここんとこにもうちょっと暗い色でぼかしてやって…」
「色がない！」
「じゃあ…。これがベストの形なのかなぁ…」
「そーだよ！」
――てな、感じでして…☆
でも制約の多い分、燃えるんだよね〜。ウデの見せ所っつーか♡そう、私は流しのゲームドッター！（うそ）
さぁ、ここで問題です。このゲーム一体ナンでしょう？
〈ヒント〉
○某S社のRPG
○スーファミソフト
○ファミコンのアッパーバージョン
○今年末発売予定（延びるんじゃないかな〜）
正解者の中から3名に素敵なプレゼント――なんてないけどね、もしよろしければ買ってください（わはは宣伝だよ〜ん）。
（最近、ゲームの話が少なくてゴメンネ♡）

おてまみちょーだいっ♡ ▶▶▶ 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル 新声社 ゲーメスト『コンプバ』係まで。

ゲーメスト読者サービス部&ゲ屋

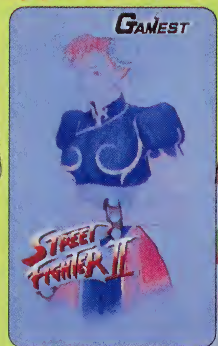


ストII増刊発売 ぶっちぎり記念!! ニューアイテムだ!!

好評発売中!!



■オリジナル春麗下敷き(C-11)
●280円　送料1枚175円
2枚以上250円



■オリジナル春麗テレカ(C-9)
●1000円　送料サービス



■オリジナルストIIテレカ(C-10)
●1000円　送料サービス

ぶっちぎり増刊！もう読んでくれたよね。
書き下ろしイラストもぶっちぎりだよ!!

☆写真は製作中のものです。実物は多少色が異なります。

ストリートファイターII

まだまだ熱くなるぞ!!
全キャラ網羅で、
ダブルKOもバッチリだ!



■ストリートファイターIIビデオ※(V-53)●60分/5800円



■ストリートファイターII CD(01123)●2枚組3500円

ファイナルファイト

ハガーノーミス1コインクリアの
奥義をここに！これはすごいっ!!



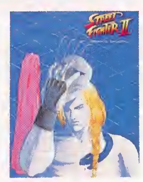


■ファイナルファイトビデオ※(GV-1)●60分7800円☆ビデオ化記念特典テレカ付き



■ファイナルファイトCD(01021)●2枚組3500円

ストIIステイショナリーセット
(SC-1)
(レポートパッド・下敷き・
カンペン)
●1100円　送料1セット 360円
2セット以上500円
☆ステイショナリーセットには、
おまけにストIIノートが
付いてきます。





■ストII下敷き(C-6)
●250円 送料1枚175円
2枚以上250円



■ストIIカンペンケース(C-7)
●600円 送料1個250円 2個以上360円



■ストIIレポートパッド(C-5)
●300円 送料1冊250円
2冊以上360円

ナイトストライカー

オールパシフィストプレイも収録！
これはもう人間技じゃないぞ!!



■ナイトストライカービデオ※(V-54)●60分/7000円



■DARIUS II CD(ナイトストライカー収録)(01017)●2枚組3200円

ワルキューレの伝説

さあサンドラ、女神さま
がやって来た！3分割画
面ですべてが見える!!



■ワルキューレの伝説CD(01060)●1400円



■ワルキューレの伝説ビデオ※(V-55)●40分/4000

ゲーメスト読者サービス部通販お申し込み方法

●ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込みください。
●返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
●価格は税込みです。
●ビデオ※はVHSのみ。
●ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご了承ください。
●商品によりお届けするのが1ヵ月以上かかる場合があります。
送料のお知らせ
●ビデオ・テレカは送料サービス●CD／1枚→250円
2枚(2枚組)～3枚(3枚組)→360円　4枚以上→400円
☆たくさん商品を買った時にはその中から一番高い物の送料分を送ってね。
(例) テレホンカード……サービス、下敷き2枚……250円・バインダー2冊…730円
上記を一括注文の時、送料は730円です。

激走!! 訪問記 ゲ屋宅配便

ゲームセンターのみなさまへ



ゲ屋宅配便は
ご連絡を
お待ちしてまーす！

ゲ屋宅配便は、ゲームセンターのみなさまからのご要望がありしだい、ただちに発車するシステムになっております。お気軽にご連絡ください。

担当 萩原まで ☎03(3293)9321

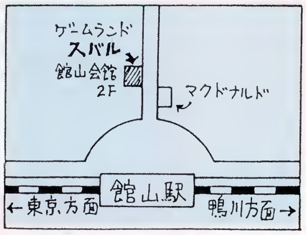
次は ゲームランド・スバル

ちょっと手強いぜ!! ストⅡ対戦だ!

10月6日(日) 13:00〜16:00(予定)

知る人ぞ知る、ストⅡ発売後すぐに対戦専用台を用意したのが、ここ「スバル」。かなりの強者ぞろいだぞうな…。うっ腕がなるっ！

「あのォ、宅配便の自慢のボディも見てほしいなぁ…。新製品もあるんだけどなぁ…」。



ゲームランド・スバル
☎0470(22)1900 担当 林
千葉県館山市北条1882-10
館山会館2F

こんにちは。ゲ屋宅配便です。

9月15日にオレンジハウスに来てくれたみんな、どうもありがとー。詳しいことは12月号で報告しますね。

「ゲ屋の車、見かけたよ」との報告もチラホラ届くこの頃。

乗組員たちは「関西、行きたい」だの「東北は?」だのとつぶやいています。宅配便のシステムは、お呼びがかからないと動けないんだよね。そんなわけで。ご連絡を待ってます。





▲▶第1回遠征先の甲府・ハイテク遊園ニュースターで。詳しくは59〜61ページを見てね。

これが、あの、うわさのおっぴろげビデオですか?

ドラゴンナイト



松本さん(左)と水谷さん(右)
●楽しみにしていてください。

ルナ役…水谷優子さん
ヤマトタケル役…松本保典さん

―順調に進んだんですか?

松本…ええ、たった今録り終えました。なかなかいいできですね。

―見どころは、やっぱりアレですか?

松本・水谷…やっぱりそうですね(笑)。

水谷…でも今回はそんなにエッチが多くなかったですね。チラリズムの美学というか。私はエッチ役が苦手だし(笑)

松本…私は私生活ならバリバリなんですが(笑)。まあ、何も考えないで見られますよ。ぜひとも見てください。

アフレコ録りのスタジオをのぞいてみたのだ。そこに見た光景は…



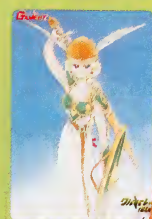
ビデオ(V-57)
LD (L-57) 10月25日発売
●30分/7800円
発売元：㈱ポリスター



下敷き ●各250円

送料1枚175円 2枚以上250円

☆10月号から下敷き1枚の送料が変更になりました。ご注意下さい。



■富士弘のワルキューレ下敷き(F-3)



■ファイナルファイト(C-3)



■ストライダー飛竜(C-1)



■パロディウスだ!燃ゆる帝都編(P-1)



■パロディスだ!摩天楼の危機編(P-2)

今月のサービス部特選(?)セット

編集部員サイン入り ゲーメストオリジナル トレーナー&バインダー・セット (SP-1)

秋の限定通販だよ!!

限定20セット
申込メ切10月末日



●オリジナルトレーナー
+
●オリジナルバインダー
(送料込み)5300円
↓
(送料込み)4500円
でサービス

オリジナルグッズ



■オリジナルバッジセット(B-2)
●500円 送料4セットまで250円
5セット以上360円



残部少々

■ゲーメストスタッフジャンパー(G-2)
●5000円
送料サービス



■富士弘のワルキューレレターセット(F-1)
●600円
送料2セットまで250円
3セット以上360円



■オリジナルテレカケース(G-1)
●1000円
送料2冊まで250円
3冊以上360円

テレカ ●各1000円 送料サービス



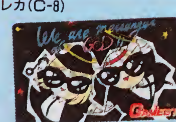
■パロディウスだ!モアイ戦艦(P-4)



■春麗テレカ(C-8)



■富士弘のワルキューレテレカ3枚セット(F-2)
●3500円
送料サービス



■雑君保プ(ZT-1)



残部少々

■パロディウスだ!オールスターズ(P-3)



■ストライダー飛竜(C-2)

ちゃら子のVIDEO&CD月間TOP 10

7/20～8/19集計



時代はストII

順位を見てください。ストリートファイターIIのパワフルなこと!ビデオが特にすごいです。ストリートファイターまで3位とは。来月はビッグタイトル2つが入ってくるのは間違いなし。順位が気になるところだね。

ビデオ トップ10

1位

■ストリートファイターII（V-53）※333Pts㋚
●60分/5800円

2位

■ファイナルファイト（GV-1）※93Pts
●60分/7800円

3位

■ストリートファイター（V-7）11Pts㋚
●20分/3378円

4位

■グラディスIII（V-48）※9Pts㋖
●70分/6500円

5位

■パロディウスだ!（V-47）※8Pts㋖
●50分/4000円

6位

■TVゲームの歴史(カプコン編①)（V-52）7Pts㋚
●30分/3800円

7位	V-51	TVゲームの歴史〈ナムコ編②〉※	4Pts	㋚	3800円
7位	V-41	ナムコギャルズアイランド※	4Pts	㋚	3800円
9位	V-31	SETAスペシャル※	3Pts	㋭	3914円
9位	V-9	グラディウスII※	3Pts	㋚	3378円

CD TOP10

1位

ストリートファイターII（2枚組）(01123) 141Pts㋚●3500円

2位

出たな! ツインビー (01133)72Pts㋖ ●2800円

3位

765メガミックス (01142)44Pts ㋺●2000円

4位

アタリミュージック (01143)36Pts ㋚●2500円

5位

ダライアスII（2枚組）(01017) 27Pts㋚●3200円

6位

ニンジャウォーリアーズ (01001)㋚26Pts㋚ ●2627円

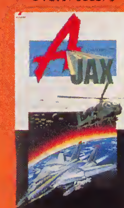
6位	01136	ナムコサウンドエクスプレスVOL.5「ローリングサンダー2」	26Pts	㋪	1500円
8位	01084	タイトーゲームミュージックVOL.2「ダライアス」	21Pts	㋐	2627円
8位	01127	ナムコサウンドエクスプレスVOL.4「ドラゴンセイバー」	21Pts	㋪	3000円
8位	01057	ダーク・シール	21Pts	㋚	1500円

ゼクセクスお目見え記念!! コナミのパワフルシューティングスペシャル!


編集なしで1周目を収録。スーパーテクニックに目が点。
■グラディスIII（V-48）㋖ ●70分/6500円


4速で画面を動きまわるツインビー。よく制御できるねえ。これも目が点。
■パロディウスだ!（V-47）㋖ ●50分/4000円


テクニックは申し分なし。見ていてあきないです。
■コナミ・シューティングベスト（V-10）㋚●60分/9476円

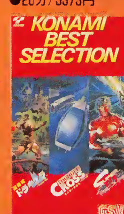

女性プレイヤーというのがすごい。プレイは甘いけど。
■A-JAX（V-5）㋚ ●20分/3378円


全部の装備が見られます。大道芸は圧巻!!
■グラディウスII（V-9）㋚ ●25分/3378円


昔から究極のパーフェクト攻略ビデオとして知られてます。
■沙羅曼蛇（V-4）㋚ ●20分/3373円

今月のおススメ


私サンダークロス大好きなんです。4面がいいな。
■サンダークロス（V-20）㋚ ●30分/3667円


「サンダークロス」「悪魔城ドラキュラ」「スーパー魂斗羅」収録です。
■コナミ・ベストセレクション（V-22）㋚ ●80分/9476円)

好評発売中!!


■THAT'S ATARI MUSIC VOL.I (01139)㋚●2500円


■オール・サウンズ・オヴ・麻雀リクエスト (01140)㋭●2400円

10月の新作

21日

■ドラゴンナイトII (01144) NECアベニュー●2500円

21日

■ニンジャ・ウォリアーズ (01147)㋚●1500円

21日

■コナミエンディングコレクション 2枚組(01146)㋖●3600円

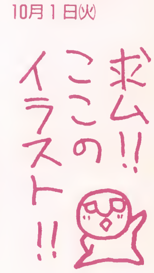
5日

■コナミゲームミュージックコレクション VOL.4(01145)㋖●2800円

㋐=アルファ ㋚=サイトロン ㋖=キング ㋪=ビクター ㋭=ポリスター ㋺=アポロン ☆他にも在庫多数あります。バックナンバーを見てね。

ゲ屋 瓦版（かわらばん）

第９号
編集人：古葉美一
ゲ屋瓦版
1991年(平成３年)
10月１日(火)



夏休みパワー全開!! 遠くからはるばる来てくれたみんな、ありがとね！

夏休みのミッキーゲーム券プレゼント、なんと158人も来てくれました。ありがとうっス。協賛はゲームコーナーミッキーでした。

コミケットの影響か？

8月15日から20日ごろにかけて、ゲ屋が妙に混みました。しかもほとんどが遠方からいらしたお客さん。それに加えてゲ屋で販売している同人誌がやけに売れる。一体ぜんたい何じゃらほい、と思っていたんですが、よく考えたらコミケットがあったんスね。

というこことは次のコミケットの時も同じような現象が起こるんでしょうか。うーん、まさにコミケット様々ってところでしょうか。つぶれなくてよかったね（オイオイ）。

タイトークイズ大会

18日(日)、タイトーフェア期間中唯一のイベントであるクイズ大会が開かれました。

クイズ大会はいつものように10人ずつ希望者を募り、早押し…じゃない早手上げで答えて、一番得点の高い人が優勝となります。

ちなみに、出たクイズはこんなかんじです。

Q1　ダライアスで、白玉の最高得点は？

Q2　フルスロットルの大型可動筐体の色は赤ですが、動かない方の色は何色でしょう？

Q3　オペレーションウルフで体力がMAXになるアイテムは？

Q4　究極タイガーのボンバーの名前は究極ボムですが、タイガーヘリのボンバーの名前は？

Q5　ラスタンサーガ3面ボスの名前は次のうちどれでしょう？

①リヒャルト・ギュオー
②ハイパービショップ
③シュムプレーガデス
④ウォルフガンク・ロイエンタール

さて君は何問答えられたかな？

あ、そうそう、店長がおふざけで変なヒッカケクイズを1問出したんスよ。

Q6　ミズバク大冒険の主人公の名前はヒポポ。ヒポポの恋人の名前はタマスンですが、では黄金の城のラストボスの名前はなんでしょう？

店長はそういう人です。

10月のイベント

4日(金)～6日(日)
AMショーカタログセットプレゼント!!

恒例のチラシセットのプレゼントです。商品お買い上げの方に、くじで抽選です。数に限りがあるため、なくなり次第終了とさせていただきます。

26日(土)・27日(日)　午後2時～(予定)
"コナミ・エンディングコレクション" 発売記念
VGMイントロ当てクイズ

「ファンが選んだ50タイトルのEDを完全収録!!」CD発売記念です。たくさん賞品を用意してお待ちしてます。耳に覚えのあるキミ、集まれ！当日、整理券あり。

10日(木)～13日(日)
頭の体操クイズ

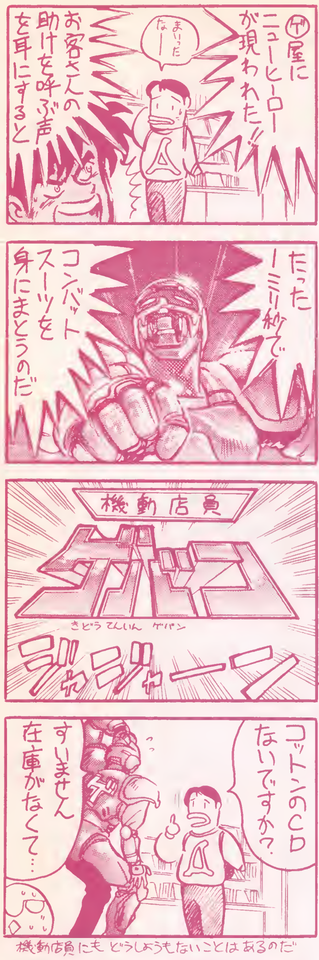
8月の"クイズ宿題を忘れました・クイズ"好評につき第2弾!!商品お買い上げの方に店員からクイズを出します。正解すると、ランクによりいろんな賞品がもらえます。店員一同、頭をひねって難問を考えてるから、ぜひ挑戦しに来てね♡

ばび子の今月のオススメ

はーい♡あたいばび子♡今月のばび子のオススメはね、カプコンゲームミュージックのVOL1…あら廃盤だったわ、ごめんなさい。テヘ♡

本当はルナーク・ガンフロンティアのCDがオススメ♡特にルナークのメインテーマが男のロマンなのねん。これ聴いて泣かなきゃ男じゃないわ♡





今月の新作情報

CD

10月5日発売
コナミゲームミュージックコレクション4
2800円

10月21日発売
コナミ・エンディングコレクション
3600円

ニンジャ・ウォリアーズ
1500円

ドラゴンナイトII
2500円

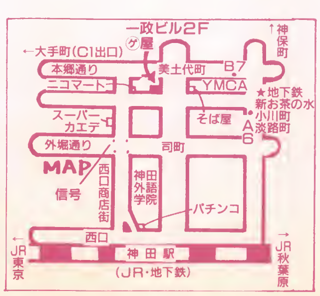
※ビデオ・ドラゴンナイトは10月25日に発売延期になりました。

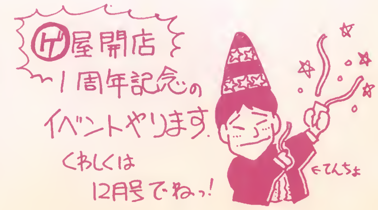
天下一ゲーマーの店
ゲ屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

☎03-3293-9325
★通販のお問い合わせは☎03-3293-9321 読者サービス部へ

営業時間
12:00～19:00
月曜定休

〒101 東京都千代田区内神田1-15-12 一政ビル2F







ゲーム上達講座

私はうまくなりたい!!

第6回 ちょっとひと息…かな?

読者のおたよりで、コンティニューについて意見が聞きたいというのが目立ったのだ。上達講座も休み時間というかんじでコンティニューの話をしてみよう。みんなの意見も聞きたいな。気がつかないけど思いのほか身近な話題だからね。

ゲームテクニック向上委員会　遠藤ちゃら子

今月は「私はうまくなりたい」がちょっと休憩。気分をかえて軽い気持ちで読んでほしいな。題材はコンティニューについてだよ。

嫌われもののコンティニュー

ゲームセンターでよく見かける風景といえば、100円玉をつみ上げてコンティニューしまくっているサラリーマン、そしてそれを冷ややかに見ている学生やゲーマーの諸君。もう日常茶飯事だよね。

そりゃあ人気のあるゲームであればあるほどみんなプレイしたくてうずうずしているのだもの。1人が独占していたら他の人は不愉快になるのはあたりまえ。プレイヤーのみんなにとってコンティニューは悪だよね。

でも、最近コンティニューのないゲームなんて滅多にない。コンティニューしてくれといわんばかり。後ろで人が待っているのを知っていつつコンティニューしてしまうプレイヤーだっているし。

どうしてコンティニューしてしまうのか考えてみよう。

まず第一に、おもしろいから続けて何回もやりたい。これが一番一般的だよね。コンティニューがついてる最大の理由は続けてどんどんプレイしてもらってインカムがアップしたらいいな、というものだ。おもしろいから何度もプレイするというのは確かに最も自然な理由だ。

次に、先の展開やエンディングが見たい、というものがある。おもしろいから続けてプレイしたい、と似てはいるね。

これは、ドラゴンボールの続きが気になるから毎週ジャンプを買ってしまうのと一緒だ。ただ、ジャンプが人に見せてもらえればこと足りるのと同じで、見ず知らずの人がお金をつぎ込んでざくざく進んでいるのを見ても、見たいーという欲求は満たされてしまう。自分でお金を使わずにすむのだからバッチグーだよね。

コンティニューの意義

さて、ゲームがうまくなりたいみんなにとって、コンティニューはどんな意味があるのだろうか?

単純に回数をこなせばゲームがうまくなるのだったらモリモリコンティニューすればいい。しかし実際はそうはいかない。どうしてだろう。

ゲームには、継続プレイが意味のあるゲームとないゲームがある。

意味のあるゲームというのは意外に少ない。継続してもランクが落ちたりしないゲームのことだ。

これだったら継続しつづけて苦手なところだけを重点的に練習することができる。

最後の忍道の7面などは、いちいち最初からやり直すより、コンティニューして7面ばかりやりまくってパターンを覚えるようにしたほうが合理的。継続の意味があるゲームだね。

意味のないゲームというのはどんなゲームだろう。

継続すると極端にランクが下がってしまうゲームや、やられながら難所を越えられるゲームは意味がない。

最近ではパロディウスだ!がいい例だ。

パロディウスだ!のノーミス2周クリアはすごいことだよね。これはノーミスノーコンティニューだからすごいのだ。みんなも知ってるとおり、パロディウスだ!は時間やパワーアップによりどんどんランクが上がっていき、1機やられると目に見えてランクが下がる。こういうゲームを継続でプレイしても何の練習にもならない。パターンを覚えようにも全然1コインとはちがうしね。楽しいから継続するのならともかく、上達したい、という面から見ると何の意味もない継続なのだ。

継続で思い出した話がある。ナイトストライカーの話だ。

最終ゾーン付近の面の敵の攻撃が激しかったり甘かったり、一定ではないのだ。どうやら残シールドの数の関係らしいということに気づいた私はわざと一度ゲームオーバーになり、継続してみた。するとどうだろう、ホーミングミサイルを出す飛行機が出てこないのだ。一番のくせものはあの飛行機だったのでゲームがものすごく簡単に感じられた。

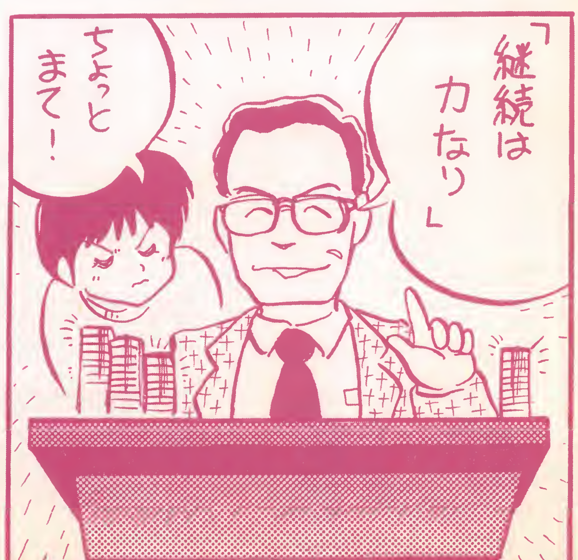
後日、Uゾーンというとても難しい面をコンティニューしてクリアしたと自慢げに話すプレイヤーのことを友人から聞いて、意味ないんじゃない?と考えてしまったものだ。

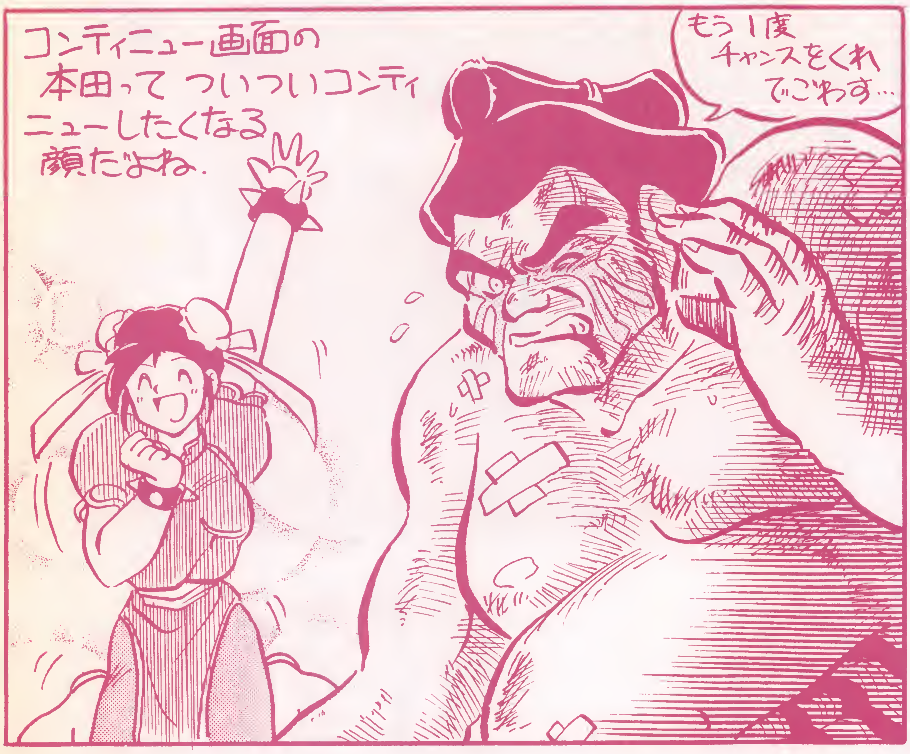
このように、継続プレイが意味あるゲームと無意味なゲームがある、ということを知らなくてはね。

意味のある継続をしよう

コンティニューについてつらつらと書いてきたが、結局何がいいたかったかというと「継続は力なり」と「意味のある継続を」この2つだ。

つまり、意味のある継続プ





レイを続けることにより、クリアするまでの時間を減らそうということなのだ。

前にも書いたとおり、コンティニューしてもあまり意味のないゲーム（シューティングに多いような気がするが）をプレイしているなら仕方ないけど、パターン性の強いアクションゲームなどには効果的に継続が使えるはずだ。

プレイヤーのみんなは意味のある継続をするためにまず、自分のプレイしているゲームが継続して意味があるかどうか見極めなくてはいけない。コンティニューしてランクが下がっているのをクリアしてもうれしさ半減だものね。コンティニューがゲームにどんな影響をおよぼすか、よく考えてみる必要がある。

それをふまえたうえで、自分が集中的に練習したい場所はどこか考えてコンティニューしよう。

来月の話題は?

残念だけど、私のゲーム上達講座はひと休み。今まで読んでくれたみんな、どうもありがとう。第1回から今までいくつゲームをクリアしたかな？

大切なのは頭を使うこと、とずっと書いてきたけど、それより大切なのはゲームを好きな気持ちだと思う。もうダメーとあきらめかけても好きなら再び続けてきっと晴れてクリアできる日がくる、と信じよう。そんなことをくり返しているうちに自分自身のゲーマーとしてのレベルが上がってますますゲームが好きになるよ。

実は「継続は力なり」の本当の意味はそこにあったのだ。

これからもくじけそうになったら「継続は力なり」と自分をはげましてがんばってほしいな。

次号は水島屋T.J.が書く予定です。応援よろしくね。

ストIIトレンドパターン パート4

今や、スクリューパイルドライバーは歩いてかけるのがトレンド

石井ぜんじ

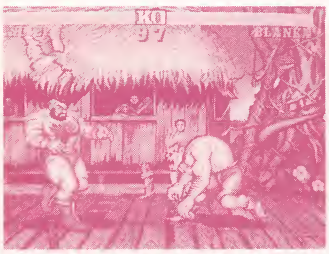
今回のトレンドパターンは、究極のスクリューパイルドライバーと悪魔の連続技、手抜きクリア技の三本立てだ。今月も豪華三本立てのストIIトレンドパターンを今後ともよろしく！（来月はあるのかー）

スクリューパイルドライバーは歩いたままかけろ！•••

サンギエフのスクリューパイルドライバーは、ジャンプしないでかけられると、とても利用範囲が広がる。まずは、ジャンプせずにかけるやり方を紹介しよう。

○いきなりスクリューの出し方

前に歩きながらスクリューをかけるのと、後ろに下がりながらやるのでは回す方向が違う。しかし、基本的にやり方は同じ。

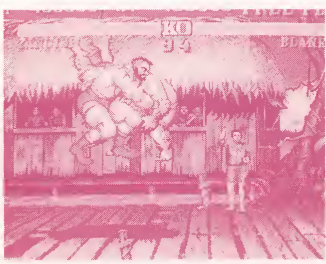


後ろにさがりながら間合いに入るのを待つ。

まず、下半分を半回転させる。その後、斜め上へとレバーは入っていくが、斜め上へ入った瞬間にボタンを押すのだ。

スクリューパイルドライバーは完全に一周させなくても出せることを応用している。この場合は、8分の6回転しかしていないが、ちゃんとスクリューパイルドライバーがかけられるぞ。

○いきなりスクリューを実戦で使ってみよう！



いきなりスクリュー。

対ダルシム

普通の投げと同じようにしてかけられるから、大スライディングをガードしたあとや、大キック3連発の合い間にかけられる。

対ブランカ

今まで、はじめにつかまえるまでが、たいへんだったはず。しかし、スタート直後に後ろに下がり、ブランカが追いかけてきたところを、いきなりスクリュー。これで確実にしとめられる。

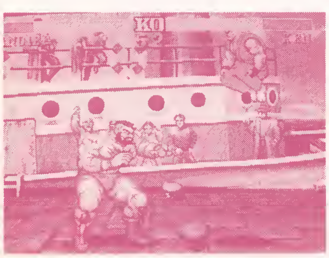
対ガイル

ブランカと同じように、後ろに下がりながら、近づいてきたところをいきなり吸いこむ。これができるとガイルも全然怖くない。

また、難しいが大の跳び蹴りをしてきたら、着地と同時に吸いこむことができる。近いと大蹴りをくらう。

対本田

ブランカ・ガイルと同じようにスタート直後、下がりながらいきなりスクリューが決まり易い。



ケンの飛び蹴りの間合いを見切って着地の瞬間スクリュー。

対リュウ・ケン

垂直ジャンプしていたら、近づいて着地の瞬間をいきなり吸いこめる。また、跳び蹴りも当たらないギリギリの位置にいれば、着地と同時に吸いこめる。

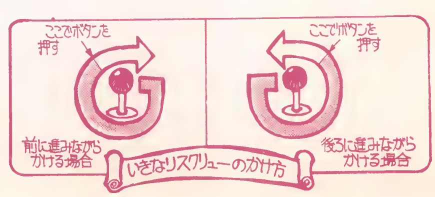
もちろん、昇龍拳のあとはいきなりスクリューパイルドライバー。

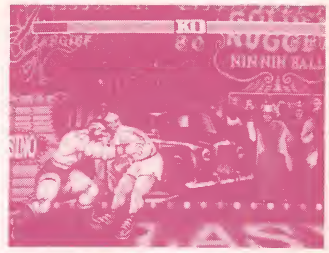
対春麗

こっちに向かって歩いてくれば、いきなりスクリュー。小キックなどで跳んできたら、



バイソンのジャブをガードして回す。





ジャブとジャブの間にスクリューがかかる。

ちょっと吸いこみにくい。

対バイソン

ジャブを2発打ってからダッシュ攻撃してくるジャブを一発ガードして次のジャブがくるまでにレバーを回してスクリューだ。

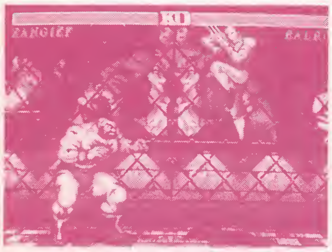
対バルログ

スタート直後、歩いてきたら後ろに下がりながらスクリュー。三角跳びのときは、ギリギリ足が当たらない位置にいて、着地と同時にスクリュー。これがよく決まる。

また、スライディングをガードしたときもスクリューが決まる。

サガット・ベガには普通のジャンプしてからのスクリューの方が決まりやすい。

これだけスクリューが出た



三角跳びもケンと同じように着地と同時にスクリュー。



ジャンプパンチでとびこむ。ガン！

☆悪魔の連続技 ガイル&ブランカ

一発入ると、必ず3発連続して攻撃が入ってしまう連続技。これが対戦プレイによって発見された。

キャラクターによっていろいろあるが、今回紹介するのはその中でも強力な、ガイルとブランカの「ガン・バン・ビシ」だ。

☆ガイルの連続技　ジャンプ大パンチ→しゃがみ中パンチ→サマーソルト

ジャンプしてからの攻撃と着地してすぐの攻撃は連続技になりやすい。それと、しゃがみ中パンチとサマーソルトが連続技なのを組み合わせたのがこの技だ。



しゃがんで中パンチ。バン！



すかさずサマーソルト。ビシ！

まずジャンプで入り、空中でサマーソルトをためながら大パンチ。大パンチは着地の直前に出す。

着地と同時にしゃがみ中パンチを入れ、すぐサマーソルト。普通の状態で入れると、必ず星が出る。さらにもう一回決めると、ほとんど終わりだ。

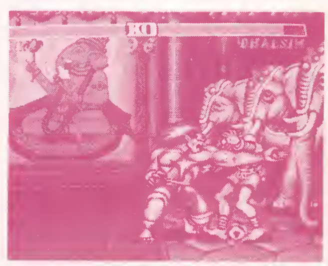
対戦では対ダルシムや、星の出たときに使う。

コンピューターに対しては、ザンギエフでいきなりジャンプして使うか、サガットに有効。サガットのタイガーショットを跳び越して決めるのだ。

☆ブランカの連続技　ジャンプ大パンチ→中パンチ→大足払い



ジャンプ大パンチで入る。



立ち中パンチ。レバーが入らないように。

ジャンプの大パンチで入り、着地と同時にレバーを中立にして中パンチ。頭突きにならないように注意しよう。

その後、すかさず大の足払い。ガイルの連続技同様、普通の状態でくらうと必ず星が出るぞ。対戦、対コンピューターどちらにも使え、決まると気持ちいいぞ。

☆ブランカ中足払いパターン

ブランカの中の足払いはとても強力だ。いろいろなキャラクターに対して使える。

今回、特におススメするのが対ザンギエフ。ただの跳び蹴りで倒すのに飽きた人におススメ。

やり方は簡単だ。ただ中足払いを連打しているだけ。ザンギエフはときおり、跳び蹴りで倒そうとしてくるが、ブランカの背が低すぎて空振りしてしまう。ここが笑える。

完璧とはいかないが、たまにパーフェクトも取れるぞ。



大足払いでころがす。中パンチでもいい。



ザンギエフの大キックが当たらない。

☆本田中張り手パターン

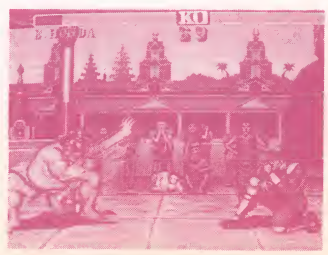
しゃがんで中の張り手が本田ではかなり強い技。今回はこれだけでガイルを倒す技を紹介しよう。

ガイルが近づいてきたら、間合を見切って中のしゃがみ張り手を出すと、いきなり当たってしまう。2回転足払いを出そうとした瞬間に当たるのだ。

中のしゃがみ張り手で2回転足払いを誘い、2回転目で張り手を当ててもいい。ガイルは本田にとってかなりイヤな敵だが、初心者もこれで安心。



中パンチだけでペシペシ当たる。



張り手でとばして…。

☆本田　小のスーパー頭突きパターン

小のスーパー頭突きは、出した瞬間、体の上の方が無敵になっている。最近対戦でこれが発見され、本田は春麗・ブランカに対して逆襲が始まっている。とんできた敵を、小のスーパー頭突きで落とすのだ。

これをコンピューターにも使わぬ手はない。しかし、対コンピューターは意外に使い辛い。一番はまるのはベガだ。

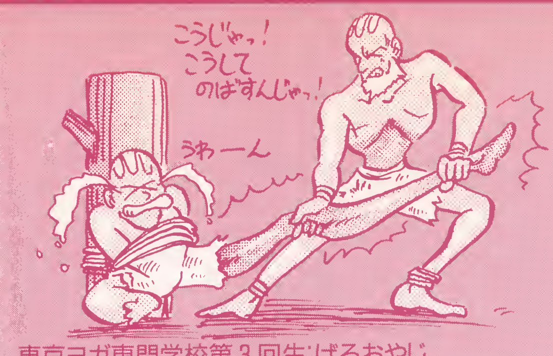
例の百裂張り手からジャンプ大キックのかわりに、百裂張り手から小のスーパー頭突き。これが今のトレンドだ。



スーパー頭突きだ！超対空兵器。

ストII対戦入門編
ダルシム免許皆伝

ダルシム小僧から、ダルシムマスターを目指せ！



東京ヨガ専門学校第3回生:げろおやじ

ある日、リュウ・ケンの波動・昇龍拳と小足払いにボコボコにされた一人の少年が、ダルシムマスターの門をたたいた。

今は小僧だが、いつかダルシムマスターになって世の中のリュウ・ケンを見返してやる。

この決意に燃え、彼の修行は今始まったのだ。

●

小僧…教官、今日から対戦でダルシムを使いたいと思うのですが、よろしくお願いします。

教官…う～ん、ダルシムねえ。最近志願者が多いんだが、かなり時間がかかるよ。ダルシムは。動機は「友人のリュウ・ケンに勝ちたい」ふむふむ。よくわかるよ、その気持ち。さあ、とりあえず腕を見てやるか。

小僧…お願いします！

バキボカシャシャシャシャシャジャブ昇龍拳フン

教官…いかんね、これじゃ、まず、リュウ・ケンに跳びこませないこと。これが基本だよ。そのためには、ただの立ち中キックがとても重要なんだ。

小僧…なるほど。ではもう一度。

はど～けんヨガファイアー
ペシヨガファイヤーバキボン
ピシシャシャシャシャアッパー昇龍拳

教官…ヨガファイアーをあまり多用するとあっさり跳びこまれるぞ。また、少し遅れても中キックは意外に当たるものだからちゃんと出すように。

あと、小の跳び蹴りで近くから跳びこまれたら、小のチョップで返すように。

小僧…小のチョップですか。

教官…そうだよ。これだよこれ。さあやってみよう。ペシノ中キックとこの小パンチだけでほとんどのリュウ・ケンの攻撃は落とせるんだ。

小僧…なるほど。ではもう一度。

はど～けんヨガファイアー
はど～けんヨガファイアーはど～けんヨガファイアー

教官…大のスライディングを使うんだ。知らない？

小僧…知ってますけどちょっと距離がありすぎるのでは？

教官…では試してみようか。

はど～けんズシャー

小僧…こんなにとどくんですね。

教官…リュウ・ケンが波動拳を出すと、かなり前に踏み出すだろ、これで当たるんだ。

小僧…でもこれより離れたところで波動拳をうたれたら…。

教官…そういうときはこうだよ。

はど～けんヨガファイアー
はど～けんズシャー

小僧…なるほど。少しずつ歩いてつめていくんですね。

教官…そうだ。すぐわかったね。これがコツなんだよ。じゃあ、こう来たらどうする。

竜巻旋風脚シャシャポイ竜巻旋風脚シャシャシャシャシャ

小僧…どうするんですか、コレ。

教官…これは、ちょっと難しいんだがガードして投げるんだよ。

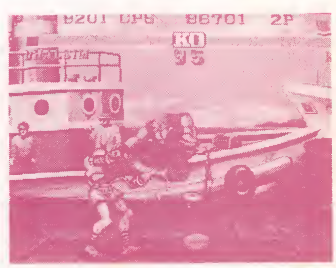
竜巻旋風脚ガシガシポイッ

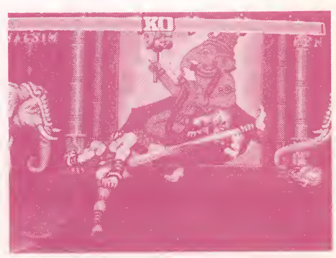
小僧…ふ～ん。

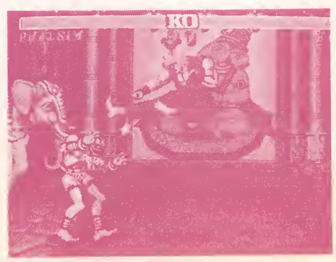
教官…これはガードと投げるタイミングが問題だから、次までの宿題にしておこう。また、ブランカ・春麗に対しては、やり方が全然違うからこれも次にしようね。

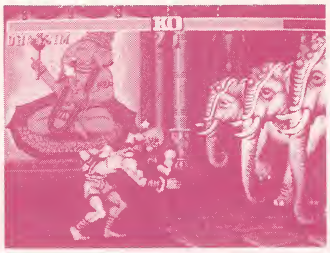
小僧…ハーイ。

ダルシウム小僧、ダルシムマスターへの道は遠い。


飛び蹴りがあっさり入るダルシムはもはやダルシムとはいい難い。

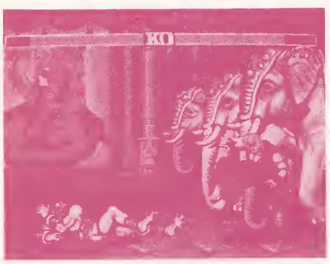

中キックで落とせばもう楽勝。


ヨガファイヤージャンプバキボンピシ！


近くで飛び込まれたらヨガチョップ。これやーこれでんがな。


限りなくつづく撃ち合い。いかんぜよ。


こ～んなに遠くても…。


ハ～イこのとおりズシャ～。


波動拳とヨガファイヤーをうち合ったら…。

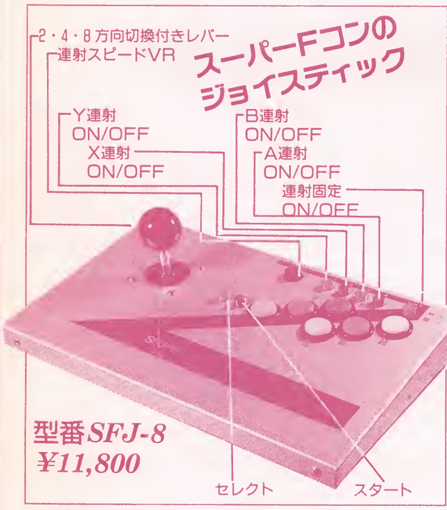

ちょっと歩いてハイスライディングの間合い。

新登場

こ・こ・だ・け・の・話 スーパーFコン用ジョイスティック

〈CAPCOM〉
ストリートファイターII ……¥238,000
ファイナルファイト ……¥110,000
クイズ殿様の野望……¥20,000
U.S.ネイビー ……¥125,000
マジックソード ……¥115,000
F-1ドリーム……¥13,000
無頼拳……¥10,000
ワンダー3……¥198,000
カプコンワールド……¥18,000
アタックス……¥50,000
〈IREM〉
トンマ……¥40,000
エアデュエル……¥60,000
剣豪……¥50,000
ガンフォース……¥80,000
大工の源さん……¥40,000
〈KONAMI〉
グラディウスIII……¥45,000
出たな!!ツインビー……¥70,000
パロディウスだ！……¥65,000
グラディウスII……¥50,000
T.M.N.T. ……¥90,000
サンダークロスII ……¥158,000
ファイナライザー ……¥6,000
マンハッタン24分署……¥10,000
パンクショット……¥30,000
トライゴン……¥60,000
〈TAITO〉
明日のジョー……¥26,000
地獄めぐり……¥20,000
バブルボブル……¥23,000
達人……¥60,000
ダイナマイトリーグ……¥30,000
中華大仙 ……¥9,500
ヘビーユニット……¥13,000
究極タイガー……¥30,000
リターンオブインベーダー ……¥5,000
熱血高校ドッジボール部 ……¥7,000
エキサイティングアワー ……¥7,000
飛翔鮫……¥13,000
〈NAMCO〉
マーベルランド ……¥115,000
バーニングフォース ……¥98,000
エアバスター……¥50,000
システムI……¥50,000
システムII ……¥80,000
〈ロムキット〉
(SYS-2)
バーニングフォース……¥10,000
マーベルランド……¥24,000
ギャプラス……¥18,000
フェリオス ……¥120,000
ローリングサンダー2……¥40,000
〈SEGA〉
D.J.ボーイ……¥45,000
エイリアンストーム (SYS18) ……¥55,000
テトリス(SYS16B) ……¥45,000
ブロクシード(SYS16B) ……¥50,000
獣王記(SYS16B) ……¥40,000
〈DATA EAST〉
ロボコップ……¥30,000
ドラゴン忍者……¥30,000
カルノフ ……¥9,500
SRD……¥11,000
ワンダープラネット ……¥9,000
シュートアウト ……¥6,000
スタジアムヒーロー ……¥8,000
〈SNK〉
スカイソルジャー……¥23,000
ネクストスペース……¥25,000
タンク ……¥8,000
脱獄……¥35,000
ストリートスマート……¥40,000
ゴールドメダリスト……¥10,000
怒号層圏……¥13,000
〈その他〉
ウルトラマン……¥90,000
スーパーマン……¥95,000
ハットリス……¥25,000
アウトゾーン……¥95,000
スノーブラザーズ……¥30,000
JUJU伝説 ……¥65,000
ゼロウイング……¥38,000
コンバットライブス……¥43,000
スカイアドベンチャー……¥40,000
ギガンデス……¥18,000
〈麻雀〉
トリプルウォーズ……¥13,000
麻雀学園 ……¥8,000
麻雀学園2 ……¥9,000
シティーラブ ……¥2,000
SリアルP2……¥9,000
麻雀鹿鳴館 ……¥8,000
ギャルの開花……¥15,000
ファンクラブ……¥13,000
麻雀放送局……¥13,000
麻雀シスターズ ……¥2,000

その他、在庫多数
不要基板高価買い取り



型番*SFJ-8*
¥11,800



麻雀パネル¥9,800

絶賛発売中!!

ジョイシステムPMF-8、SVG-8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用
■メガドライブ用 ¥3,500
■Fコン用

■パソコン用
■マークIII用 ¥2,500



写真はRPS-8内蔵タイプです。

SF用ジョイスティックSFJ-8の特徴

☆樹脂と違い重量感のある金属ケースですので素晴らしい安定感があります。
☆使用しているパーツは業務用のものでバツグンの耐久性と操作性を示します。
☆A・B・X・Yの連射ON/OFF付き。
☆トリガーSWを押さなくても連射する連射固定SW付き。
☆連続的に連射スピードを変えられます。

標準タイプ SVG-8 ¥34,800　RGB専用タイプ ¥29,800

ステレオキット
RPS-8(別売)¥8,000

●当社独自の開発により画面がキメこまかな色彩です。
●新機種はさらに鮮明。
●カラー微調整がかんたんにできます。
●レバーは4方向・8方向ワンタッチ切替機能付き。
●連射のスピードが調整できます。
●連射はすべてのボタン(6個)でできます。
●テレビのビデオ端子に接続するだけです。
●配線はSAM規格。
●RGB21ピン対応。
●トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
●ヘッドホン端子付き。
●マージャンや特殊パネルにも対応できます。

SVG-8 取扱店	関東地区	関西地区
	アップル ☎054-263-2406	ソフトランド 秀和 ☎06-649-7177

ハッピー商会

GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガクチ)町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法
●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
●商品は到着後、1週間以内なら返品自由。なおその場合は、配送料はお客様負担です。
●3カ月間保証書付きです。
●アフターサービスは完全ですので安心してください。

ホビーマシンからアーケードゲームに夢を広げよう。☆☆☆

TMゲームクラブ

お知らせ！

TMゲームクラブ（ショールーム）は10月より第2、第3日曜日を定休日とさせていただきます。

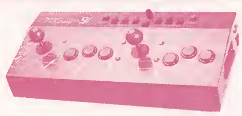
基板で遊ぶための最低条件は、まず下記の写真のコントロールボックスが必要になります。それぞれ違った特長を持っていますので自分に合った商品を選びましょう。次は基板ですがコントロールボックスと基板の間につけるケーブル（ハーネス）が必要です（このハーネスは基板とコントロールボックスに合わせて当社でお作りしています）。ゲーム基板自体はむき出しですがグラスファイバーという素材でできていますので素人の方でも使い方を間違えなければ半永久的に維持も可能です。



☆基板在庫3000枚以上。
☆基板は全て激安価格にて販売しています。更にTMゲームクラブ会員に入会すれば会員特別割引で販売中。
☆これから基板を始める方でも懇切丁寧にアドバイス致します。
基板は、ショールームでプレイしてからお求めいただけます。

TMゲームクラブでは全基板激安価格にて販売中

イメージファイト	¥32,000	ゴールデンアックス	¥45,000	ファイネストアワー	¥95,000	妖怪道中記	¥35,000
エアデュエル	¥45,000	倉庫番	¥38,000	ファンタジーゾーン	¥30,000	雷電	¥98,000
Xマルチプライ	¥32,000	ダートフォックス	¥128,000	ブラストオフ	¥48,000	ローリングサンダー2	¥98,000
球界道中記	¥88,000	バーニングフォース	¥93,000	フラッシュポイント	¥18,000	ワールドコート	¥48,000
コラムス	¥65,000	パズニック	¥15,000	マーベルランド	¥95,000	ワールドスタジアム	¥35,000



KIC'91
Ⓐビデオ端子 ¥35,000
ⒷRPG・21P、15P ¥29,000
ⒸⒶ＋Ⓑ両方 ¥38,000



SVG-8
標準タイプ21P、15P、ビデオ ¥34,800
RGB15P、21P専用 ¥29,800



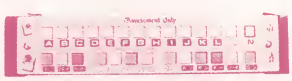
AV-2001（ステレオ） ¥25,000
㊟Σ2200ターボは別売です。



Σ2200ターボ ¥12,000
メガドライブコード ¥3,000
PCエンジン用コード ¥2,000
パソコン用コード ¥1,500
Fコン用コード ¥2,000

TAMAYA GAME CLUB 会員募集中！

入会の方には、もれなく、テレカ、ポスター等、プレゼント。
どこよりもお得なクーポン券により会員のみ特別割引。
価格リストを毎月一回送付いたします。
イベント、その他、いろいろ企画しています。
詳しい資料・販売リスト希望の方は62円切手2枚同封。住所・氏名（フリガナ）・電話番号を明記の上、御請求下さい。玉屋「GM係」まで。



麻雀パネルTMゲーム
KIC用麻雀パネル　ハーネス付
画面反転機能付 ¥8,000



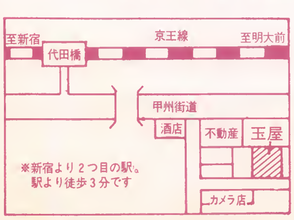
近日モデルチェンジ予定

TMRGBエキスパンダTMゲーム
TMエキスパンダ ¥14,500
MSXアダプター ¥2,500

エキスパンダー対応機種
- 各種アーケード基板
- メガドライブ
- ネオジオ
- スーパーファミコン
- MSX2

新型モデルはヘッドフォン端子付

ショールーム新装オープン展示販売中



営業時間　AM10:00〜PM7:00（平日）
AM10:00〜PM5:00（日、祝）
定休日毎月第2、3日曜日

TMエキスパンダ・15Pしかない15kHz対応モニターに21Pを増設。21P入力端子には、同期分離回路内蔵。15Pでは、同期のとれなかった基板等が鮮明に映ります。15P・21P自動切換
※MSXのみ別売MSXアダプター¥2,500が必要になります。
振込先　松沢信用金庫代田橋支店　（普）0196301
TMゲームクラブ

ショールームでは、多数のゲームを無料でPLAYできますので、どうぞご自由にご来店してください。
基板の予約も受付しています。
基板の価格は常に変動していますので、電話で確認の上注文してください。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

基板売買のトータル・アドバイザー
TMゲームクラブ
株式会社 玉屋

〒168 東京都杉並区和泉2－1－26
☎03(3323)5524（販売部）
FAX.03(3323)5533

マニアのみなさん電話くださいネ!

ナムコROMキット	
オーダイン	20,000円
ローリングサンダー2（新）	18,000円
球界道中記	13,000円
スプラッターハウス	20,000円
デンジャラスシード	13,000円
ドラゴンスピリット	15,000円
バーニングフォース	13,000円
倉庫番DX	10,000円
ピストル大名の冒険	20,000円
マーベルランド	18,000円
未来忍者	20,000円
メルヘンメイズ	20,000円
ワールドコート	10,000円
ワールドスタジアム	10,000円
〃 '89	10,000円
〃 '90	10,000円
ドラゴンセイバー	35,000円
ダートフォックス	45,000円
フェリオス	24,000円
ファイネストアワー	20,000円
セガROMキット	
クラックダウン	18,000円
フラッシュポイント	6,000円
ベイルート	10,000円
ボナンザブラザース	15,000円
モンスターレア	20,000円
レッスルウォー	13,000円
その他ROMキット	
ルナーク	20,000円
ガンフロンティア	20,000円
R-TYPE	9,000円
イメージファイト	13,000円
Xマルチプライ	17,000円
天聖龍	13,000円
クイズH.Q	15,000円
ドンドコドン	15,000円
ブラスアルファ	18,000円
ミズバク大冒険	20,000円
MJ-12	20,000円
ロッドランド	20,000円
アイレムPCB	
R-TYPE	28,000円
R-TYPEII	38,000円
エアデュエル	55,000円
ジッピーレース	7,000円
ガンフォース	80,000円
スパルタンX	10,000円
パウンドフォーパウンド(P付)	50,000円
ビジランテ	18,000円

ロードランナー	6,000円
イメージファイト	28,000円
Xマルチプライ	35,000円
ドラゴンブリード	35,000円
剣豪	50,000円
SNK PCB	
アテナ	8,000円
怒号層圏	13,000円
カプコンPCB	
F-1ドリーム	13,000円
トップシークレット	20,000円
バルガス	15,000円
1942	10,000円
1943	10,000円
アレスの翼	13,000円
カプコンワールド	18,000円
ガンスモーク	12,000円
サイドアームズ	11,000円
セクションZ	13,000円
戦場の狼	8,000円
ソンソン	5,000円
大魔界村	100,000円
エリア88	100,000円
虎への道	20,000円
ハテナ?の大冒険	18,000円
ブラックドラゴン	14,000円
魔界村	15,000円
U.S.ネイビー	125,000円
ラストデュエル	20,000円
ファイナルファイト	110,000円
ストリートファイターII	198,000円
マジックソード	115,000円
ラッシュ&クラッシュ	18,000円
コナミPCB	
パンクショット	28,000円
リングの王者	18,000円
A-JAX	33,000円
グラディウスII	50,000円
グラディウスIII	33,000円
ハスラー	4,000円
コントラ	15,000円
サラマンダ	28,000円
シティボンバー	20,000円
タイムパイロット84	13,000円
サンダークロスII（新）	158,000円
トライゴン	60,000円
ファイナライザー	7,000円

マーカム	3,000円
コンバットスクール	3,000円
出たな!!ツインビー	70,000円
パロディウスだ！	65,000円
クォース	18,000円
エイリアンズ	80,000円
サプライズアタック	18,000円
ローラーゲームス	28,000円
セガPCB	
MVP	23,000円
アッポー	10,000円
エイリアンストーム	55,000円
テトリス	40,000円
バンクパニック	8,000円
ファンタジーゾーン	23,000円
ブロクシード	50,000円
コラムスII	43,000円
サンダーフォースAC	30,000円
フラッシュポイント	30,000円
ベイルート	35,000円
モンスターレア	45,000円
ゴールデンアックス	55,000円
コットン	70,000円
ザクソン	25,000円
システム16B（各種）	20,000円
システム24	30,000円
タイトーPCB	
影の伝説	10,000円
中華大仙	5,000円
達人	30,000円
ダライアスII	58,000円
黄金の城	13,000円
インセクターX	18,000円
ファイティングホーク	15,000円
究極タイガー	22,000円
スクランブルフォーメーション	13,000円
スラップファイト	13,000円
タイガーヘリ	13,000円
ダライアス（EXT）	35,000円
侍日本一	13,000円
トップランディング	50,000円
Dr.トッペル探検隊	8,000円
パニックロード	8,000円
ニュージーランドストーリー	30,000円
飛翔鮫	13,000円
リベンジオブDoh	13,000円
ワードナの森	8,000円
アルカノイド	3,000円

レインボーアイラント	23,000円
サインドスリーナ	10,000円
タイトーF-II	80,000円
キャッスルオブドラゴン	18,000円
火激	8,000円
エキサイティングアワー	8,000円
大旋風	23,000円
あしたのジョー	13,000円
カダッシュ	30,000円
バブルボブル	23,000円
テクノスジャパンPCB	
WWFスーパースターズ	65,000円
コンバットライブス	43,000円
西遊降魔録	13,000円
ダブルドラゴン	18,000円
〃 II	30,000円
〃 III	45,000円
くにお君	8,000円
テクモPCB	
スーパーピンボールアクション	50,000円
アルゴスの戦士	18,000円
ガンディーラー	20,000円
スターフォース	15,000円
雷牙	55,000円
データイーストPCB	
カルノフ	25,000円
サイドポケット	8,000円
ダークシール	40,000円
ロボコップ	23,000円
チェルノブ	25,000円
ヘビーバレル	40,000円
バーディートライ	30,000円
ナムコPCB	
システムIのみ	28,000円
システムII	80,000円
ギャラガ	8,000円
ギャプラス	12,000円
ディグダグ	7,000円
ドラゴンバスター	15,000円
ローリングサンダーI	33,000円
ランパート	70,000円
ドラゴンスピリット	43,000円
スプラッターハウス	43,000円
その他PCB	
エアバスター	50,000円
オメガファイター	20,000円
ギガンデス	15,000円
上海	10,000円
名人戦	23,000円
スーパーバレーボール	25,000円

スーパーフォーミュラ	48,000円
スノーブラザース	30,000円
脱獄	20,000円
テラクレスタ	7,000円
忍者君II	13,000円
ハットリス	10,000円
ブラッドブラザース	60,000円
ラビオレプス	20,000円
ピットファイター	65,000円
ポンピングワールド	20,000円
ゴモラ	33,000円
ウルトラマン	90,000円
ロボキッド	10,000円
麻雀PCB	
アイドル麻雀	10,000円
花のももこ組	5,000円
麻雀学園	8,000円
〃 II	8,000円
レディハンター	10,000円
麻雀刺客	15,000円
夢物語	18,000円
ねるとん牌鯨団	20,000円
ファンクラブ	23,000円
華折鶴	25,000円
華の舞	13,000円
キャンパスハンティング	15,000円
トリプルウォーズ	10,000円
大予言	20,000円
七次元の妖精	18,000円
ねらえトップスター	13,000円
麻雀遊技	15,000円
レモンエンジェル	12,000円
タロット麻雀	7,000円
夏色麻雀	5,000円
カメラ小僧	5,000円
美女っ子学園	3,000円
鹿鳴館	3,000円
大霊界	3,000円
掟	7,000円
クリニック	5,000円

5,000円均一 PCB

草野球・ドッジボール・ビット&ラン・ファイナライザー・怒・バトルフィールド・エクセリオン

その他多数PCBがあります。TELください。下取りもいたします。当社で取り扱っているPCBは全てオリジナルです。来社の際は必ず電話で在庫確認の上御来社下さい。

T-13，City18筐体どちらも18インチの利点

※トップメーカー「SEGA」の純正品です。
※すべてスチール製のシルバーメタリック仕上げ。
※縦↔横モニター変更OK、しかもフレームごとですのでとても簡単です。
※業務用ですのでこれ以上の品はありません。
※パーツやパネルもすべて揃っておりますので当社ならご安心。
※もちろん親切・丁寧マニュアル付き。
※City18筐体は左上写真、T-13筐体は右上写真

☆T-13：W・870　D・650　H・600　約60kg
新品モニターを組み込んだ場合　90,000円
中古モニターのままでの場合　50,000円

☆City18：W・580　D・720　H・1000　約60kg
新品モニターを組み込んだ場合　120,000円
中古モニターのままでの場合　80,000円

○当社に展示品がございますのでぜひご来社してTOUCH&PLAY!!

●システムII用48ピン純正コネクタ　1,500円
●業務用麻雀パネル（ハーネス付き）新品10,000円です。
●連射PCBついに完成!!どんなパネルでも取付OK。超小型ですのでネジ止め不用。「UKI-1」2,500円
●消磁器（モニターの磁器とり用）…10,000円

高解像モニターも（18インチ）筐体に組み込めます



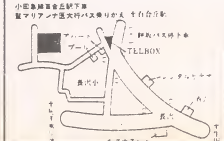
モニターのみ¥50,000
業務用（ゲーセンと同じ）

KIC'S 91

●A/ASタイプ（ビデオ/ビデオ・S端子対応）35,000円
●Bタイプ（RGB15、21ピン対応）29,000円
●C/CSタイプ（上記両方対応）38,000円
※S端子ケーブルは別売1,000円です。

COMBO AV

●Vタイプ（ビデオ端子、RF対応）34,000円
●Rタイプ（RGB15、21ピン対応）29,000円
●VRタイプ（上記両方対応）36,000円
製作取扱説明ビデオ付
尚、自作キットは各5,000円引きになります。



SUN CO., LTD.

（有）サンカンパニー

〒215　神奈川県川崎市麻生区東百合丘2-20-11
TEL044(954)9459　FAX044(966)8287

異色人インタビュー
何でも夢中になろう 将棋・インベーダー



インタビュアー
馬田鹿夫・栗原桃郎
あぁるじいぶう
構成
金子静雄

小・中学生時代は将棋マニア。高校生では、ピンボールゲームの達人。大学に入っては、パソコンゲームを自ら制作。「これが好きだ」で突き進んで、日本で有数の人工知能のオーソリティーとなった冨田勝先生に聞く。



冨田勝（とみた・まさる）
1957年　東京生まれ。音楽家、冨田勲氏の長男。小・中学生時代は将棋に、高校時代はアーケードゲームに、大学時代はパソコンゲームに熱中していた。それで人工知能への興味が高じてアメリカへ留学。85年には苦心の末、博士号を取得。現在、慶応義塾大学湘南藤沢キャンパスの環境情報学部助教授。カーネギーメロン大学自動翻訳研究所（CMT）副所長。

ゲームは何でも好きだった

栗原　ゲームは昔からお好きだったのですか。

冨田　好きでしたね。中学生のころ、夏休みの宿題の自由研究課題なんてのも、1年生では「ポーカーの確率」、2年生では「五目並べ必勝法」、3年生では「プラパズルの研究」(注1)ということで、すべてゲームを、数学科の自由研究として出していました。

そのうえ、小・中学生のころは、将棋の鬼ともなっておりまして、授業の休み時間にも先生を相手に打っていたほどです。小学校6年のとき、将棋道場に8級の実力で入門して、中学3年のときには、3段の認定書をもらってましたから。

栗原　すごいですね。ゲームセンターはいつごろから通われていたのですか。

冨田　高校に入ってからです。そのころ麻布に住んでおりまして、通学路の途中にゲームセンターがあったんですね。で、まあ、毎日のように。

じいぶう　そのころはどんなゲームをしていたのですか。

冨田　ブロックくずしとドライブゲーム、あとは、コインとピンボールですね。

そのゲームセンターでは、ドライブゲームで、「今月のハイスコア」というのがあって、それでコインを100枚くれる。それから1日1回は、5000点出せばコインを30枚くれる。ですから、毎日、そのゲームセンターの前を通ると、「今日も一仕事していくか」という感じでね。

いつも貯金が何百枚とあってね。そのころでもコインは確か200円出して、10枚か15枚くらいしかもらえなかったけど、こっちは、サイン一丁で200枚くらい引き出してましたか。

栗原　大富豪だったんですね（笑）。

馬田　ピンボールもかなりやりこまれたのですか。

冨田　やりましたね。今ではもうできないでしょうが、フリッパーの外側のスペシャルゾーン(注2)を、下から上に通す技とか、数々の芸を開発しました。

インベーダー究極の奥義

(注3)栗原　インベーダーゲームのブームはいつ頃迎えたのですか。

冨田　大学2年のころですね。もっとも、こっちはブームになったときには、そうとうやり込んでましたから、もう「名人」と呼ばれてましたね。「名人」は、ほかにも数人いて、六本木のゲームセンターなどで最新の情報交換なんかもしていました。

じいぶう　うーん。なるほど。

馬田　どんな技をやっていたのですか。

冨田　まあ、ポピュラーなところで、「300点UFO」、「レインボー」ですね。

奥義としては「インベーダーの化石」ですか。

これらは、ブーム後半期には、みんなに知れ渡り、いくらやっても誰も驚いてくれなくなったので、私は、ついに究極の大技を開発したのです。

じいぶう　そ、そ、それは何ですか（一同笑）。

冨田　手を使わずに足でプレイしたのです。これで、ギャラリーはバッチリでした。ゲームセンターとかスキー場でやるわけですが、特にスキー場では暇な人が多いので何重もの人垣ができたほどです。

ＡＰＰＬＥⅡとの出会い

栗原　今、先生のご本業は、人工知能の開発ということなんですが、コンピューターとの出会いもゲームなしにはありえなかったわけですよね？

冨田　やはり、インベーダーゲームですね。こんな面白いものどうやったらつくれるんだろうという。それで、ちょうどその時期に発売となった(注4)「ＡＰＰＬＥⅡ」というマイコンを買い求めて、ゲームをつくり始めたのです。

やがて、長年の夢だった「コンピューター将棋」の制作にとりかかったのですが、これにはどうしても人間の思考過程をプログラミングしなければならなかったのです。これが「人工知能」という学問との出会いとなりました。

馬田　「ＡＰＰＬＥⅡ」はいつごろ買われたのですか。

冨田　大学3年のときです。それ以前にも大学の情報処理という



注1（プラパズル）…ジグソーパズルと似ているが、絵が描いてなく、幾何学的な形をしたピースを隙間なく箱につめるというもの。

注2（数々の芸）…これらの芸は「トミディアン」と呼ばれ、現在でも六本木かいわいでは語り草となっている（?）。

注3（インベーダーブーム）…そのときはゲームセンターというより、インベーダーハウスというほうがポピュラーだった。喫茶店のテーブルはほとんどインベーダーだったし、1日中コンティニューしまくっていてもゲーメストに投書はこなかったのだ。

注4（マイコン）…マイクロコンピューターの略。当時、どういうわけか、パソコンのことをこういった。

注5（55万円）…この辺の話は本当に面白いので、ぜひ読もう（ほかも面白いよ）。

GAME 偉人伝 GAME LEGEND



必修科目でコンピューターをさわったことはあるのですが、これは、カードをパンチしてカードリーダーからデータを入力していくという代物で、まったく面白くない。「APPLEII」は、BASICというプログラム言語は使えるし、16色のカラーグラフィックスが使えるし、ゲームパドルは接続できるし、スピーカーから音声は出せるし、とまさにゲームをつくるためのコンピューターという感じでした。

当時、インベーダーはいくらやっても、終わらない状態になっていましたので、高得点になったら、敵がもっと早く動けばいいのにとか、弾がたくさん出れば面白いとか、かなりつまってました。

栗原　当時ですと、パソコンの入門書なども手に入りにくかったのではないですか。

冨田　そうなんです。その「APPLEII」についていた英語のマニュアルだけが唯一のたよりでした。英語は大の苦手でしたが、夢中で読んでしまいました。

また、最初はBASICという言語でゲームをつくっていましたが、商品としてつくるには、どうしても機械語でつくらなければなりませんでした。その当時は、アセンブラもまともなものがなくて、「ミニアセンブラ」というのがあっただけですから。

馬田　ご自分でゲームをつくれるようになって一番楽しかったことって何ですか。

冨田　友達が面白がってやってくれるというのが快感でした。

じいぶう　ゲームをつくるとき、どんなふうにやっていたのですか。

冨田　だいたいそのときは3～4日くらい集中してやります。それをだいたい1カ月で1本くらいの割でつくってました。

馬田　いつもいつも何かにかなりのめり込んでる感じですね。ご両親には何か、言われたりしませんでしたか。

冨田　ええ、小学生の将棋狂時代から、やめろとかいわれたことはないです。

栗原　当時はどんなゲームをつくりましたか。

冨田　人気があったのは、「雨だれゲーム」。画面の上から落ちてくる敵を洗面器で受けるという単純なものです。この単純さがうけたんでしょう。それに「野球ゲーム」、「対戦型ポーカー」。それからコンピューターゲームプログラミングコンテストで入賞した「ゴールデンマウンテン」。もっともこれは友達にはうけなかった。ちょっと高級すぎたのかな？

その後は、売るということも考えて、機械語で、まあハイクオリティーなものをつくるようになりました。

記念すべき第1作が、時間とともにブロックがだんだん下に降りてくるブロック崩しの「ウルトラブロック」。これが10万円で売れました。

2作目が爆撃ゲーム「ザ・ボンバー」(注5)。これは何と55万円で売れました。

栗原　ゲーム以外にもワープロソフトをつくられたということですが。

冨田　ええ。「アップル漢字システム」というんです。当時は、ワープロという言葉すらなかったので、いくつかの雑誌に取りあげられました。このときは、契約金も7桁の大台に乗り、2万9800円という価格で店頭に並びました。

栗原　今の先生のお仕事は。

冨田　おもに人工知能による自動翻訳の研究をしています。1年のうち8カ月はアメリカにいて、残りの4カ月を日本で過ごしています。

ゲーム制作はプログラミング教育に最適

日本では慶応の湘南藤沢キャンパスで、コンピューターのプログラミングを教えています。

じいぶう　面白そうですね。

冨田　ええ。実はここでコンピューターゲームを題材にプログラミング教育をしてるんです。ゲーム制作はプログラミングの教育の中で理想的だと思います。

最初は、ディスプレイにボールを書いてみる。次は書いては消し書いては消して、ボールをスーッと動かしてみる。次はボールを壁に当てて、はじかせてみる。次は、パドルでボールを動かしてみる。最後には、ボールをはじく音や、エンディングなんかのメロディーも入れて、ゲームオーバーも入れる。

最終課題としては、自分でオリジナルゲームをつくるということにしてみました。中には信じられないほど、マニアックでよくできたものがありました。「3次元インベーダー」という作品でした。

夢は持たねば実現せず

栗原　勉強をけっこうそっちのけで、将棋やゲームに熱中されたり、大学を卒業されてからも浪人までされてアメリカに留学したり本の中にもキワドイ部分が紹介されていますが、失敗した、ということはありませんか。

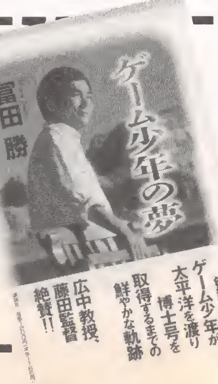
冨田　うーん、失敗ですか…。どんなマイナスでも、取り返しがきけば、プラスになると思うんですよ。逆に失敗しなければ分からないことというのは多いわけです。失敗をおそれて、何もしない、何にも熱中しないというのが、失敗することよりも、大きなマイナスなのではないでしょうか。

栗原　なるほど…。

冨田　ゲーメストの読者の皆さんは、まだ10代、20代と非常に若いのですから、いろんなことに挑戦して、自分が熱中できるものを見つけてほしいですね。

そして夢を持ってほしいですね。夢は持たなければ実現しませんから。

冨田先生サイン入り「ゲーム少年の夢」大プレゼント!!

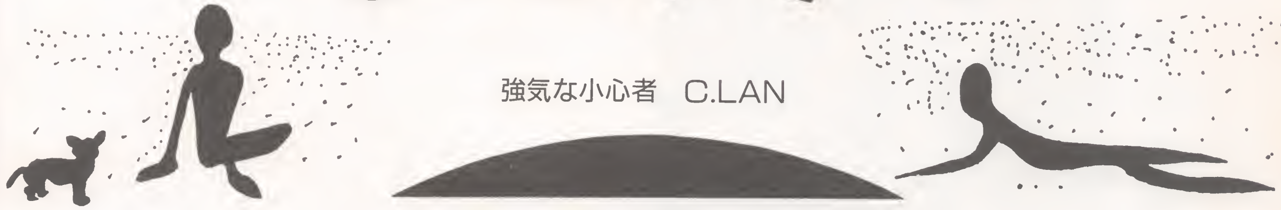


さて、冨田先生の著書、「ゲーム少年の夢」(講談社刊)を抽選で10名様にプレゼントだ。インタビューに載せられなかった留学体験米国大学(院)合格の秘訣などためになって面白い話がいっぱいだぞ。

プレゼント希望者は月刊ゲーメスト内「ゲーム少年の夢係」。締め切りは10月31日消印まで。

悩める輩に憩いのひとときを
つかの間の休息があなたをつつむ…

NANDESUKA
なんですか



強気な小心者　C.LAN

先月は増刊が忙しくて1カ月お休みさせていただきました。「なんですか」がなくなったと思ってせいせいしている方、残念でした。私が生きているうちはこのコーナーは続くことでしょう。

「グラIIコピーサービス」はおかげさまで申し込みが殺到し、成功のうちに終わりました。またそのうち別のゲームでやるかもしれません。期待しないで待っていてください。

唐突に質問いきます。

Q「PIT・FIGHTER」です。以前書くといって書かなかった、このゲームを簡単にする方法を教えてください。9月号に答えを載せてください。

（岐阜県　提婆達多君）

A　はい、その方法は、電源をブチすることです。このゲームには学習機能があり、プレイした人が多ければ多いほど敵が強くなっていくのです。だからリセットをかけると敵の知能が白紙の状態（タブラ・ラーサ）に戻ってしまうというわけです。

いろいろと目をつむった点もあるけど、この辺でがまんしてね。

Q「U.S. NAVY」でどうしたら〝good play ending demo〟を見られるのですか？何か条件でもあるのですか？教えてくださいませませ（あと、200万点なんてどーやって出すんですか？）

A　エンディングはもろ条件があります（3種類）。

●BAD…パラシュートでパイロットが脱出、飛行機爆発。1Pでは、150万点未満。2Pでは、2人の合計点が200万点未満。

●GOOD…飛行機炎上のまま空母に着艦。消火活動ののち、人が飛行機の周りに集まる。そしてスタッフスクロール。1Pでは、150万点以上～200万点未満。2Pでは、2人の合計点が200万点以上～250万点未満。

●VERY GOOD…飛行機炎上のまま空母に着艦。消火活動ののち、人が飛行機の周りに集まり、パイロットが降りてくる。1Pでは200万点以上。2Pでは、2人の合計点が250万点以上。

ただし、ラスボスと相討ちになったり、ラスボスを倒した後ボタンを押していると点数にかかわらずBADになるときがあります。

200万以上出すには、装備を少しケチれば大丈夫です。

Q『ゲーメストアイランドの投稿規定に関して』

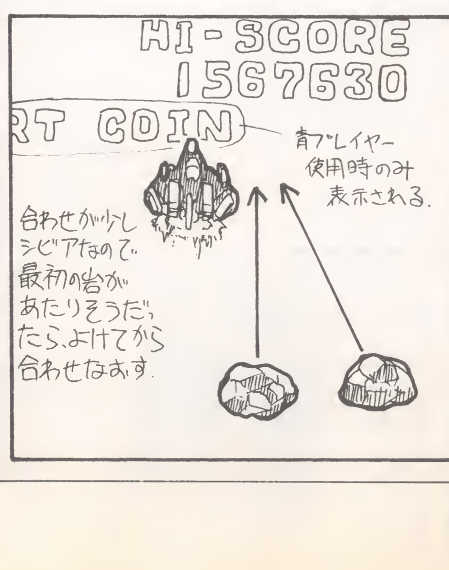
絵を送る際、「ハガキ大の紙」に書いて何枚かまとめて「封筒」で送ってもいいのでしょうか？やはり「ハガキ」でないとだめですか？

（大阪府　家畜人仲顥さん）

A　もちろんいいです。ただそのときは、イラスト1枚1枚の裏に住所と氏名（P・N）を書いてね。

Q　R―TYPEIIの隠しボーナスなど（1面ボスのヘッドアーマー（?）みたいな）を教えてください。また、同ゲームはいつごろのゲーメストで特集されましたか。

（神奈川県　SUBARU！君）



A　隠しボーナス（?）は1面ボスのヘッドアーマー（?）しかないと思います（?）。

R―TYPEIIは当時はアイレムの直営店のほうからクレームがついてトンマからR―TYPEIIまでは攻略できませんでした。1990年の3月号（No.42）で一応全面の紹介をしてあります。

ところでかなり前のことになってしまいますが、8月号の雷電の安地の図があまりに説明不足でしたので（しかも違っている）今回もう一度（前よりは少し）詳しく書いたものを載っけておきます。

とりあえず今回はここまで。

なんですか　ワンダーランド

さて、勝手に連載を開始した「なんですか　ワンダーランド」ですが、今回は2問。

問1　左の写真はあるゲームの背景の拡大写真です。このゲームはなんですか？



問2　業務用「アレックスキッド」の海の面でドクロマークのついたビンの中に入っている毒の名前はなんですか？

完答できた方には超秘密スペシャル品を差し上げます。

9月号 なんですかワンダーランド正解者発表!!

〈模範回答〉
『インドゴムノキの葉の裏側の気孔』
●ひっかけのようで実はストレート（?）な問題であった。
〈入賞者〉
88点…筒井倫太郎君（大阪）
「ゴムの木の葉の裏がわ」
70点…中野講平君（大阪）そのほか8名「葉の気孔」
●そのほか「タコの目」3名、「フジツボ」2名、「ドラゴンセイバーの1面ボス」1名。特別賞をお送りします。

クイズ・ペーパーアドベンチャー

出題 APAPA

先月は「絵」がメインだったので、今月は「文章」メイン、いわゆるペーパーアドベンチャーの形式をとった、クイズ問題だ。
はたして君は、ゴールにたどり着くことができるだろうか。

解き方

基本的には、パラグラフ1からスタートし、問題の答えに従って、次のパラグラフに進んでもらう。
今月の解答は、最後にたどり着いたパラグラフに指示してある。
解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部「パズル係」あてに送ってくれ。
締め切りは10月21日必着。正解者の中から、博覧強記の5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。
難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階、意見乞う。

問題

1．ストリートファイターでリュウの髪の毛は赤い。
YES→8　NO→18
2．ニンジャキッズは4人同時プレイが可能である。
YES→20　NO→30
3．ウルトラマンは8方向レバーと3ボタンで操作する。
YES→20　NO→21
4．ターボフォース、ショットのレベルは9までである。
YES→3　NO→7
5．ファンタズム、主人公はいきなり死んで始まる。
YES→14　NO→29
6．ベラボーマン、ボタンを押す強さに意味を持たせてある。
YES→15　NO→29
7．ストリートファイターのケンは日本人である。
YES→12　NO→14
8．クライムファイターズ2は3人同時プレイが可能である。
YES→22　NO→28
9．ヴィマナは3周クリアするとゲームオーバーになる。
YES→27　NO→7
10．ゴールイン！　解答は「このパラグラフに着くまでに、いくつのパラグラフを通ったか」だ。
11．エドモンド・本田は日系二世である。
YES→29　NO→6
12．デスブレード、プレイヤーキャラは、何人から選ぶ？
4人→6　8人→16　12人→10
13．アクロバットミッション、ボンバーをもてる数は？
1つ→6　2つ→17　3つ→20
14．アクロバットミッション、自機は敵に体当たりしても死なない。
YES→24　NO→23
15．コットン、クリスタルの効果は何種類？
2種→10　3種→29　4種→20
16．ストリートファイターⅡ、バイソンにも実は蹴り技がある。
YES→15　NO→2
17．ラッドモビール、雨の場面でワイパーを使わないと、途中で自動的にゲームオーバーになる。
YES→19　NO→14
18．ストリートファイターⅡ、リュウの髪の毛は黒い。
YES→17　NO→9
19．ASOはいくつのボタンで自機を操作する？
1つ→25　2つ→21　3つ→23
20．ゴールイン！　解答は「このパラグラフに着くまでに通過した、全パラグラフの番号の合計はこれを含み、いくつか」。
21．石井ぜんじの本名は石井善二である。
YES→16　NO→2
22．スペースガン、ペダルを踏み込むと進む速度が早くなる。
YES→27　NO→26
23．ストリートファイターⅡ、赤い波動拳は青より威力がある。
YES→30　NO→15
24．奇々怪界のアイテム、黄色いお札は貫通弾の効果である。
YES→12　NO→25
25．雷牙のオプションは3種類ある。
YES→19　NO→3
26．ナイトストライカー、自機がロボットになるのは何ゾーン？
P→13　Q→11　R→5
27．ガンフロンティア、画面上に自機の通常弾は最高20発まで出せる。
YES→11　NO→4
28．ストリートファイターⅡ、リュウとケンの技は全く同じである。
YES→4　NO→7
29．ASOⅡのアーマーは何種？
9種→10　10種→19　11種→20
30．ゴールイン！　解答は「このパラグラフに着くまでに、3択問題をいくつ通過したか」だ。

9月号当選者発表

さて、「からぁすきいむ」パズルの正答率は87%。実際の難易度よりも、一見難しそうなせいか、ちょっと解答者数が少なかった。
しかし、なればこそ、当選確率は上がるのであった。それから、解答が出たあとも、最後まで色をつけた君……、偉い！
難易度アンケートは、VH13%・H40%・N15%・E17%・VE10%・未記入5%と、Hだけが多い。まあ、手応えあり、という感想が多かったですね。
ところで、神奈川のCYC君、毎月ちゃんと届いてるぞ。それから北海道のタコ焼キャンディ君、君の葉書は締切過ぎが多い。それに締切過ぎでは、残念賞にも間に合わないのだぞ。（APAPA）

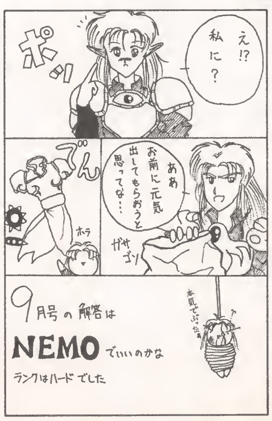
当選者

PN N.ブレイン君（神奈川県）
望月　東君（茨城県）
鷺崎　聡君（三重県）
横山　基君（大阪府）
PN 上総　景さん（広島県）
以上5名。おめでとー。

今月の残念賞



PN 夏木　良さん（福岡県）㊣
解答が出たあと、色を全部塗った!?……信じます。お疲れサマ。



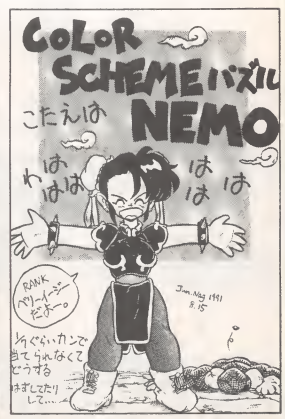
PN かきのたね君（愛知県）㊣
すっかりシリーズもの。次回作にも期待するので、精進するよう。



PN 長一彰五君（千葉県）㊣
よし、もらっておく。しかしよく見てみれば、ずいぶん淫靡い。



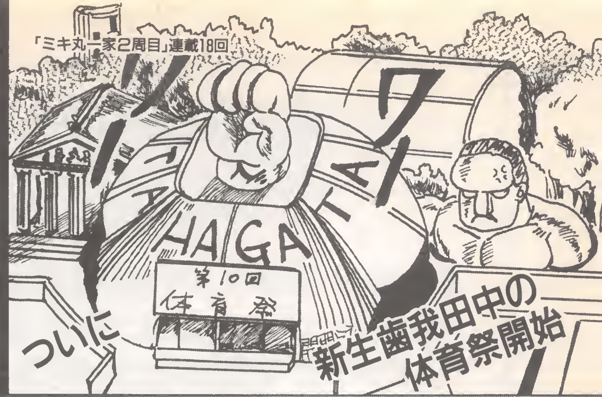
PN 学級コンプ君（鳥取県）㊣
はたしてポスト春麗なるか？ヒドラの必殺技が超すけべ!?



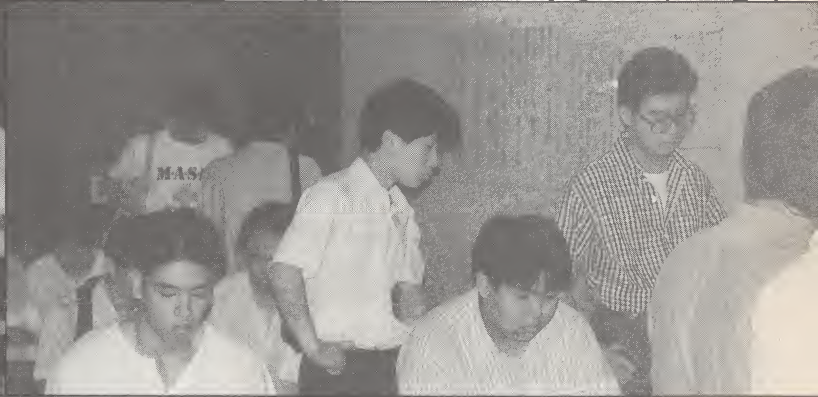
PN ながせじゅん君（東京都）㊣
先月からの続きって感じ。本当にカンで当てたのオ？

ミッキー

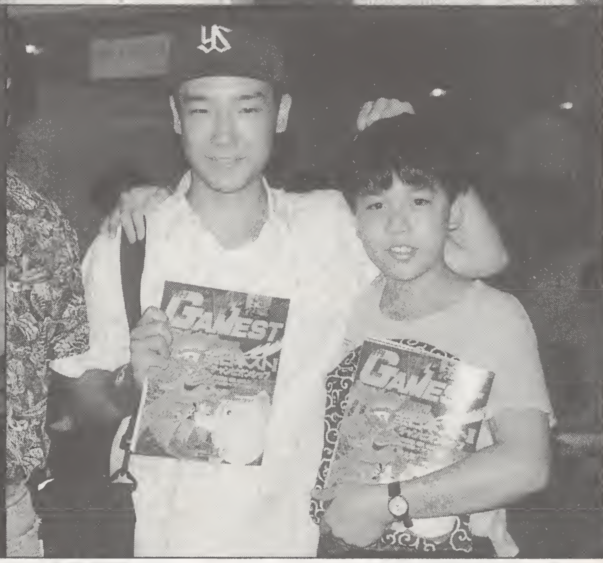
かしのゲームもあったりするのだ。











★このコーナーに写りたい人10月1日PM4時にミッキーへ集合。

いるかが行くので声をかけてね。

鬼の体育祭の巻

タマのミキ丸一キャラクターコンテスト

楽しいミキ丸一家に君の作ったキャラクターを登場させてみないか?毎号課題が違うのでよく読んで応募してね。

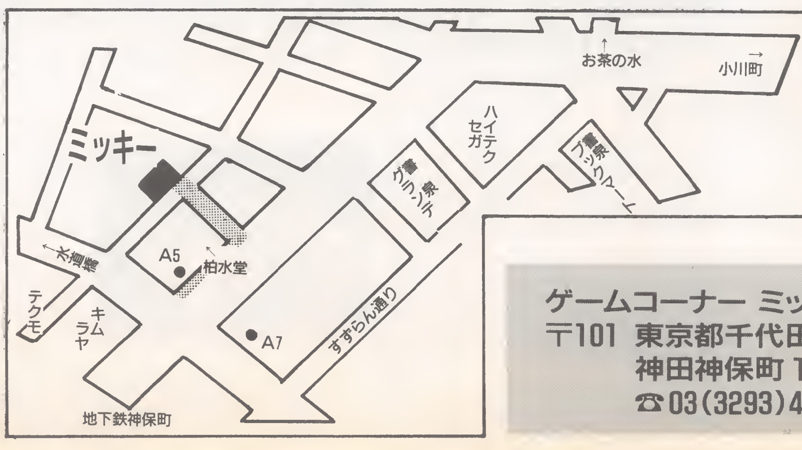
要領　住所、氏名、年齢をかいて右頁のミッキー住所へ送ること。内容は以下の通り。
①キャラクターの姿（できれば全身）
②名前と性格、ミキ丸との関係
③ミッキーへのご意見、ご感想、ご要望（ミッキーを知らない人はゲームの感想）

発表　面白いキャラクターは本編に登場させます。また、応募してくれた人の中から数名に下記グッズいずれかプレゼント。希望（Ⓐか Ⓑ）を書いてね。

締切　毎月20日、今月は10月20日
Ⓐはミキ丸キーホルダー
Ⓑは㊙ゲームテレカ
テレカは毎月内容が変わるよ。

今月の課題
ミキ丸を主人公にした架空のゲームのポスターを描いてね。いままでに登場したキャラクターを脇に入れたりすると点数高いぞ。ゲームジャンルも意外なのが面白いかも?（いっておくけどハガキの大きさね）。

地下鉄神保町駅A5出口より出て左折、
お菓子の柏水堂横を左折して直進すれば。



ゲームコーナー ミッキー
〒101 東京都千代田区
神田神保町１－16
☎03(3293)4852

アルバイト急募!!

■時間AM10：00〜PM11：00

（早番・遅番アリ）

■時給800円以上

■年齢18〜25歳

■交通費支給

■ユニフォーム支給

（ジャンパー）

■仕事内容はホール係

軽作業、相談に応じます。

ゲームコーナー

全台50円!!

★新作にトライ！なつ











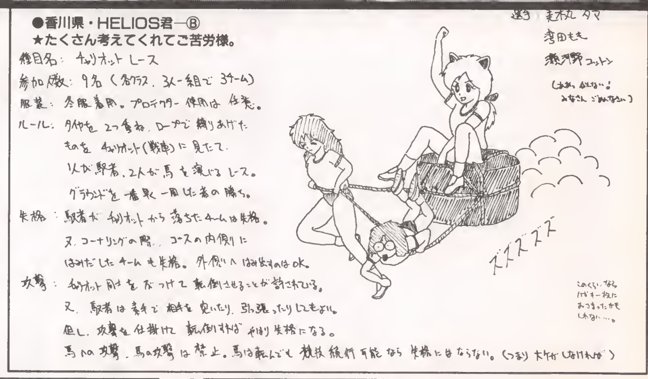


モンジイジャンプ
巨大化したジイさんのモモンガを使ってジャンプする競技。

●熊本県・しまだ★イ助君—Ⓐ
★早く受験に気合を入れなさい。



●香川県・HELIOS君—Ⓑ
★たくさん考えてくれてご苦労様。



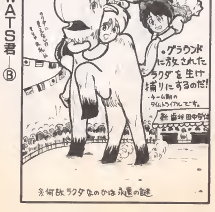
●新潟県・AHO君—Ⓑ
★ちょっとネーミングか…。



●群馬県・夜叉鬼狼君—Ⓑ
★コーラOカッシュはまずい。



●大阪府・WATS君—Ⓑ
★らくだからね。



●愛知県・春丸君—Ⓑ
★ひたすら変。



特報！もうちょっと待っててね。
ミキ丸のマンガに実の母親登場!!
くわしくは12月号発表だよ。



DOHJIN コーナー

担当：APAPA

コミケにお誘いの手紙、ありがとう。手紙くれたのに行けなかったみんな、ごめんね。ちょ〜っと忙しくって、全部は回れなかったのです。

ところで「宛名カード」って何？という人がいたので、ちょっとフォロー。宛名カードとは、返信してもらう時に、相手が宛名を書く手間を省くために同封する、自分の住所、氏名を書いたカードのことで、シールになっているとなお便利、というものです。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。ないと掲載誌の選択時に不利となります。

①本のタイトル
②発行者（団体）名と連絡先
③通販の値段および送金方法
④何月号に掲載を希望するか（例「○月号〜△月号の範囲」）
⑤通販はいつまで行うか（例「売り切れまで」）
⑥そのほか、本のセールスポイントなどの簡単なメッセージも書いてください。

☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。10月20日までに届いたものは1月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。また、○月号〜△月号まで掲載可、との指定も可能です。

☆伝言板も同人誌も、住所、氏名、年齢のほかに、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡のために）お忘れなく。（APAPA）

同人誌紹介

究極ビデオゲームリスト1991



AGAIN！（AMPグループ）発行、A5判84頁オフ。

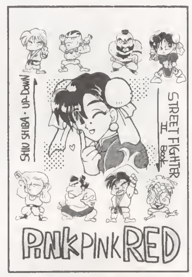
「1972年から1991年までに発表された、全ビデオゲーム2000機種以上の名称、メーカー名、発表年、ジャンルを多角的にリストアップした資料本の最新版です」

コメント不要の、全ページリストオンリー本。

通販は送込み700円の無記名小為替、もしくは62円切手12枚で。

（〒496 愛知県海部郡八開村鵜多須神明西76 佐藤方AMP名古屋「究極VGL'91」係）

PINK PINK RED



UP-DOWN発行、B5判24頁オフ。

「ストリートファイターIIの本です！ギャグ90%。9月にもパート2が出ます」

ショートマンガがメイン。全体に雑な感があるのが残念。パート2ではそのあたりの改善を期待します。

通販は送込みで200円の無記名小為替＋175円切手＋宛名カードにて。ただし10月いっぱいまで。

（〒441-33 愛知県豊橋市老津町字東中尾131 鈴木香織）

NOBEL PRIZE.



常磐ハワイアンセンター発行、A5判40頁オフ、表紙2色。

ファイナルファイトとストリートファイターIIの本です」

実はお下劣なねたの多い本。もうちょい読みでが欲しい。どうもオチが甘いぞォ。

通販は送込み500円の無記名小為替にて。

（〒228 神奈川県相模原市鵜野森571 グリーンハイツD3-104 和光裕子）

FIGHT ONE'S WAY



DRAGONAX発行、A5判116頁オフ、表紙2色。

「ファイナルファイトがメインの、ストリートファイターたちの本です。超熱い!!」

ファイナルファイトのキャラでの軽いギャグの応酬がメイン。ありがちなネタが多いが読みごたえはそこそこ。絵柄はシブめ。

通販は送込み700円＋50円切手ですが、まずは62円切手同封で問い合わせを。

（〒292 千葉県木更津市畑沢2-35-5 藤井正恵）

GRAFFITI VERSION:C



サークルまっちぽっくす発行、A5判60頁オフ。

「しーあーるCの個人誌で、マンガ中心本です。こりゃ買うしか！」

軽いギャグのマンガ誌。女の子キャラは相変わらずだが、男キャラがすっかり鳥山某の絵になってる。表紙を見て好みなら買って損なし。

通販は送込みで、700円の無記名小為替にて。

（〒462 名古屋市北区柳原2-10-14 石田雅之）

VIDEO GAME LAND Vol.1



EPS総合研究所発行、A5判30頁コピー、表紙特殊紙。

「ビデオゲームあり、イラストあり、家庭用ゲームあり、対談あり。とにかくトークメインのいろいろある本です」

フリートーク本。コピー本でもここまでできる。というだけのことはある作りだが、内容はまだ甘い。でも安い。

通販は送込み200円の無記名小為替で。

（〒333 埼玉県川口市戸塚4-14-9 SYハイツ東川口103号 酒田経史）

STAGE超（メタ）1



CANNOT残存部隊AND兄弟社発行、A5判44頁オフ。

「旧ライターによる同窓会本。ただし攻略はありません。個性あふれるマンガとイラストをお楽しみください」

本として、原稿を束ねるだけでない何か、というのが欲しいが、画力はそこそこ。

通販は送込みで600円の無記名小為替にて。

（〒700 岡山市七日市西町3-48 腰島方「超1」一知）

！ —OTTAMAGATION—



くらいむくえすと発行、A5判44頁オフ、表紙フルカラー。

「まつやま登と羽柴のぼるの合同誌、DQ本です」

アリーナとクリフトがメイン。中身の出来のほうは、まあ表紙を見ての通りです。

通販は送込み450円の無記名小為替＋175円切手＋宛名シール＋62円切手で。

（〒198-01 東京都青梅市二俣尾4-1048-1 岡部理恵（！）係）

おちゃらけよろずゲーム本「冒険野郎」



ももんがかんぱにい・萩原かおり発行、B5判84頁オフ、表紙フルカラー。

「個人誌です。内容はとにかくファミコンをはじめ家庭用ゲーム、アーケードも少しと書きまくったよろずゲーム本。見てくださいね」

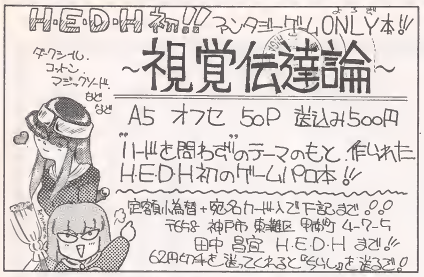
テーマの詰め方がちょい甘いので、微妙に読みでに欠けるのが残念だが、絵は十分うまい。本の作りも豪華。

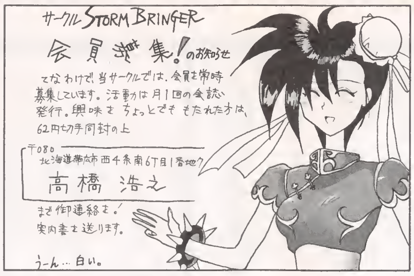
通販は送込み700円の無記名小為替＋260円切手で。

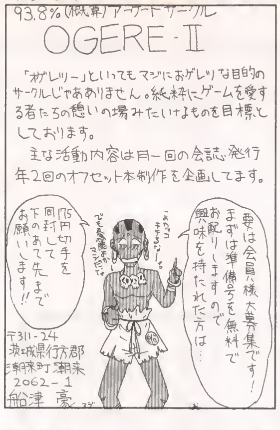
（〒245 横浜市泉区西が岡3-23-8 萩原香理）

掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。また、ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告の葉書については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、ご注意ください。

伝言板





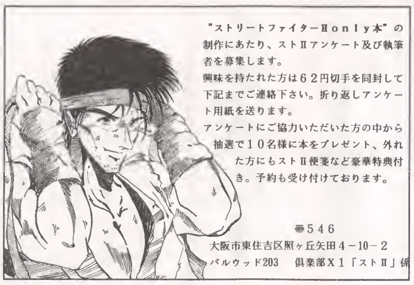












●サークル紹介本「サークルイントロダクション」を発行します。新しいサークルを始められる方、本に掲載されなくて宣伝の場のない方、サークルの拡大をしたい方、とにかく自分のサークルを宣伝したい方、チャンスです。もちろん没はなし！ 葉書大の紙に横書きで、自分のサークルを思いっきり宣伝してください。（〒333 埼玉県川口市戸塚4−14−9 SYハイツ東川口103号 酒田経史㊕係）

●今年中にストリートファイターII本を制作しようと思っております。協力者を募集しております。イラスト、小説など、ストII関係なら何でも歓迎。詳しくは、62円切手同封で問い合わせを。協力求む！（〒446 愛知県安城市横山町大山田中50−2−203 橋本方「ST-II」係）

●ゲームファン交流誌「セレクト」では会員を募集しております。FC・SFC・PC・MD何でもOK。会誌は隔月。（〒142 東京都品川区荏原5−3−11 祈栄一）

ランダムインフォメーション

塩いるかの3D！初心に戻るコーナー

今月はストⅡ大会で立体春麗・ブランカ看板を作ってもらった増田君を紹介するつもりだったけど、とりあえず彼の作品は先月号の8・9P下段を見てもらうことにして、今月は、あのボークス企画・開発部の大倉さんと3D作品について話し合ったので読んでくれ。

☆み・M・いるか☆大・大倉

み…まず新製品について話してください。

大…まだ企画中ですが「ワルキューレの伝説」より数点。
また、ナムコさん以外のメーカーのものも企画中です。

み…ストⅡはどうですか？

大…うーん…検討中です。でも、ポーズとかサイズとか、なんでもゲーメストさんを通してリクエストください。なにぶん検討中と㊙の部分が多いので何ともいえないのです。

み…わかり次第、このコーナーで発表してください。では、その他の情報を…。

大…今年より「ゲームヒーローコレクション」として家庭用、アーケードを問わずゲームキャラクターの3D化をすすめています。くわしくは模型誌ホビージャパンさんで連載していますので見てください。

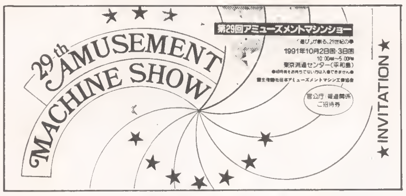
み…ゲーメストもよろしく。今回はありがとうございました。

さて、ボークスさんよりプレゼントがあるぞ。くわしくはプレゼントコーナーを見てほしい。このコーナーでも、ボークスさんを後押ししますので、どんどんお便りがほしい。大倉さんに検討してもらうので具体的な価格とかも設定してね。

（M・いるか）

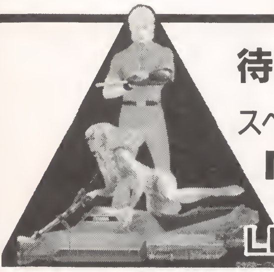
AMショーのことはまかせてください！ すべてカバーする

今年も例年どおりAMショーが行われる。10月2～3日に今までにないハデさでガ～ンといくそうだ。一般入場はやっぱり無理だが、心配はいらない。12月号ゲーメストで安心して待っていてくれ!!



これが麗しの入場券だ！

待・た・せ・た・な



スペースアドベンチャー

「コブラ」

LDとビデオで登場！

かの有名な寺沢武一原作の「スペースアドベンチャーコブラ」が9月26日に発売されたのだ。内容はTV版アニメのパーフェクトコレクションになっている（劇場版も続々リリースされる予定）。そして、本邦初公開の英語版パイロットフィルムまで入ってるんだなあ、これが。マジっすよ！

㊟そして、劇場公開もある！ 10月19日㊏～11月1日㊎ テアトル池袋（東京）にて

◆発売を記念して「スペースアドベンチャーコブラ」オリジナルテレカをプレゼントします（詳しくは113ページ参照）。体験せずにいられるか？君。

※先月号のプレゼントコーナーで、⑧のジャンバーがアタリ提供となっておりましたが、テンゲン提供の間違いでした。訂正いたします。

人間は本当に運動が好きなのか？
SNKスポーツゲーム大会(10月10日)

体育の日は運動をしたほうがいいのだろうか？

大人に「ゲームは不健康だ！」と決めつけられたとしたら、当然頭にくる。しかし、「ゲームは健康だ!!」と胸を張って言い切ることはできるだろうか?ええっ！

そんなときに忘れちゃいけないのが（スポーツゲーム）というジャンルだ。いつもと同じようにゲームをしていても、ゲーム➡スポーツゲーム➡〝健康〟という図式が成り立つではないか。たとえ「体育の日」であったとしても、〝スポーツをやっているんだ〟という大義名分のもとに安心してゲームができるわけだ。そして、それを公の場で行うことにより、賞品をもらえたりもするわけなんだ。てなわけで…

SNKスポーツゲーム大会
10月10日(体育の日)、大阪市日本橋5—6—7 ジョーシン電気J&Pコスモランド5Fにて
- 第1回PM1：00〜2：00
- 第2回PM4：00〜5：00

◇ゲーム型式
- リーグボウリング
- 2020年スーパーベースボール
- キング・オブ・ザ・モンスターズ

の3つのゲームで戦います。リーグボウリングは8人同時対戦！決勝戦はキング・オブ・ザ・モンスターズ対戦で決定！

※大会1時間前に整理券を配布して合計128人まで参加可能。

参加者全員にメモリーカードがプレゼントされるぞ！上位入賞者には、もちろん超豪華景品山盛大判振舞当然㊢だ!!

ド迫力パソコンゲーム「大戦略」がゲームギアに登場！

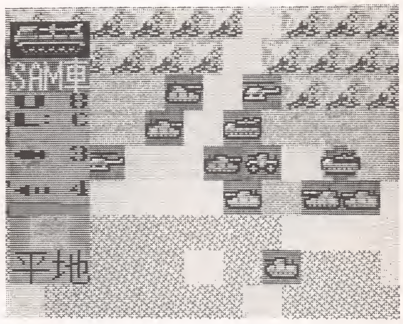
驚くなかれ!!対戦型なのだよ

1985年に発売され、圧倒的支持を得ている「大戦略シリーズ」。これがゲームギアでプレイできるとは恐ろしいことだ。

「対戦型　大戦略G」は1人プレイはもちろん、対戦ケーブルをつないでの対戦が超熱いのだ!!もちろん2メガのバックアップつきだ。



「対戦型　大戦略G」価格4800円（税別）9月下旬発売　㈱システムソフトより



画面は9×10ヘックスの範囲で表示される（32×32のうち）スクロールもスムーズ!!

人名ダジャレ2弾，アンタとこシャワーツイテネェガーセール！

タイトル	筐体	メーカー	価格
(あ) アマテラス	タテ	日物	¥9,000
アームドF	タテ	日物	¥9,000
R－TYPE	ヨコ	アイレム	¥20,000
(い) イメージファイト	タテ	アイレム	¥28,000
E－SWAT	ヨコ	セガ	¥25,000
1943	タテ	カプコン	¥12,000
怒（P無）	タテ	SNK	¥5,000
(う) ウイッツ	ヨコ	アテナ	¥7,000
宇宙戦艦ゴモラ	ヨコ	UPL	¥23,000
(え) エキサイトサッカー	タテ	アルファ	¥4,000
M・V・P	ヨコ	セガ	¥28,000
エキサイトアワー	タテ	テクノス	¥7,000
SRD	タテ	DECO	¥9,000
エクセライザー	タテ	ジャレコ	¥8,000
A－JAX	タテ	コナミ	¥33,000
MJ－12(SUB)	タテ	タイトー	¥9,000
(お) オーライル	ヨコ	セガ	¥25,000
(か) カントリークラブ(P無)	ヨコ	SNK	¥5,000
カプコンベースボール	ヨコ	カプコン	¥12,000
ガンディーラー	タテ	テクモ	¥12,000
火激	タテ	タイトー	¥9,000
影の伝説	ヨコ	タイトー	¥9,000
カダッシュ	ヨコ	タイトー	¥28,000
ガンフロンティア(SUB)	タテ	タイトー	¥12,000
(き) キッドのホレホレ大作戦	タテ	日物	¥9,000
キングオブボクサー	タテ	W・P	¥4,000
ギガンデス	ヨコ	イースト	¥18,000
キック&ラン	ヨコ	タイトー	¥9,000
強行突破	ヨコ	DECO	¥9,000
(く) 草野球	ヨコ	アルファ	¥5,000
くにおくん	ヨコ	テクノス	¥7,000
功里金団	ヨコ	タイトー	¥12,000
クォース	ヨコ	コナミ	¥12,000
空牙	タテ	DECO	¥43,000
クレイジーコップ	タテ	コナミ	¥15,000
グラディウスIII	ヨコ	コナミ	¥40,000
クラックス	ヨコ	アタリ	¥5,000
クイズ捕物帖(SUB)	ヨコ	タイトー	¥8,000
クイズHQ(SUB)	ヨコ	タイトー	¥8,000
原始島	ヨコ	SNK	¥18,000
源平討魔伝	ヨコ	ナムコ	¥16,000
(こ) コンバットスクール(P無)	ヨコ	コナミ	¥5,000
コラムス2	ヨコ	セガ	¥23,000
コンバットライブス	ヨコ	テクノス	¥25,000
ゴールデンアックス	ヨコ	セガ	¥33,000
ゴールドメダリスト	ヨコ	SNK	¥9,000
(さ) サイドポケット	ヨコ	DECO	¥6,000
ザ・ハスラー	タテ	コナミ	¥6,000
ザ・高校野球	ヨコ	アルファ	¥5,000
西遊降魔録	ヨコ	テクノス	¥12,000
ザインドスリーナ	ヨコ	テクノス	¥9,000
サンダーフォックス	ヨコ	タイトー	¥45,000
サンダー&ライトニング	タテ	ビスコ	¥15,000
サイコニクスオスカー	ヨコ	DECO	¥13,000
サプライズアタック	ヨコ	コナミ	¥18,000

タイトル	筐体	メーカー	価格
サイドアーム	ヨコ	カプコン	¥9,000
(し) ジャンボウ2(P無)	タテ	SNK	¥6,000
ジャングラー	タテ	コナミ	¥3,000
シュートアウト	ヨコ	DECO	¥6,000
ジャロダイン	タテ	タイトー	¥9,000
実力プロ野球	ヨコ	ジャレコ	¥25,000
四川省	ヨコ	アイレム	¥9,000
上海	ヨコ	サン電子	¥9,000
少林寺ロード	タテ	コナミ	¥5,000
忍B－TYPE	ヨコ	セガ	¥25,000
(す) スーパーバレーボール	ヨコ	V・S	¥18,000
スタジアムヒーロー	ヨコ	DECO	¥7,000
スーパーフォーミューラー	タテ	V・S	¥45,000
スーパーマン	ヨコ	タイトー	¥43,000
スクランブルフォーメーション	タテ	タイトー	¥13,000
スカイスマッシャー	タテ	タイトー	¥43,000
ストリートスマート	ヨコ	SNK	¥30,000
スノーブラザース	ヨコ	東亜	¥18,000
スプラッターハウス	ヨコ	ナムコ	¥50,000
(せ) セクション・Z	ヨコ	カプコン	¥9,000
ゼロウイング	ヨコ	東亜	¥25,000
(そ) 倉庫番DX	ヨコ	ナムコ	¥48,000
〃（ROM）	ヨコ	ナムコ	¥9,000
(た) ダイナマイトリーグ	ヨコ	タイトー	¥13,000
ダブルドラゴン	ヨコ	テクノス	¥12,000
ダブルドラゴン2	ヨコ	テクノス	¥23,000
ダブルドラゴン3	ヨコ	テクノス	¥25,000
脱獄	ヨコ	SNK	¥18,000
タイガーヘリ	タテ	タイトー	¥9,000
ダークシール	ヨコ	DECO	¥30,000
(ち) チャンピオンレスラー	ヨコ	タイトー	¥43,000
(て) テラクレスタ	タテ	日物	¥8,000
テラフォース	ヨコ	日物	¥9,000
デンジャラスシード	タテ	ナムコ	¥48,000
〃（ROM）	タテ	ナムコ	¥9,000
(と) トップローラー	タテ	ジャレコ	¥5,000
トライアウト	ヨコ	DECO	¥5,000
ドラゴンブリード	ヨコ	アイレム	¥28,000
虎への道	ヨコ	カプコン	¥13,000
どんどこどん(SUB)	ヨコ	タイトー	¥9,000
(に) 忍者君・2	ヨコ	UPL	¥9,000
ニャンニャンパニック	タテ	コナミ	¥15,000
(ね) ネクストスペース	ヨコ	SNK	¥12,000
(は) バトルクルーザー	タテ	シグマ	¥7,000
バトルフィールド(P無)	タテ	SNK	¥6,000
バルバルークの伝説	ヨコ	エイブル	¥5,000
パイプドリーム	ヨコ	V・S	¥15,000
ハナム	ヨコ	アイレム	¥20,000
ハットリス	タテ	V・S	¥5,000
パラメデス	ヨコ	タイトー	¥12,000
パンクショット	ヨコ	コナミ	¥28,000
ハテナの冒険(P付)	ヨコ	カプコン	¥15,000
パックランド	ヨコ	ナムコ	¥18,000
爆突機銃艇(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
バーニングフォース(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000

タイトル	筐体	メーカー	価格
(ひ) ピット&ラン	タテ	タイトー	¥8,000
飛翔鮫	タテ	タイトー	¥12,000
ビーチバレー	ヨコ	テクノス	¥10,000
ピストル大名の冒険	ヨコ	ナムコ	¥48,000
P－47	ヨコ	ジャレコ	¥25,000
〃（ROM）	ヨコ	ジャレコ	¥6,000
(ふ) フォーメーションZ	ヨコ	ジャレコ	¥7,000
ファイアートラップ	タテ	W・P	¥6,000
フラッシュポイント	ヨコ	セガ	¥23,000
ブロックアウト	ヨコ	テクノス	¥9,000
ファイナライザー	タテ	コナミ	¥6,000
プラスアルファ	タテ	ジャレコ	¥28,000
ブロックシード(ROM)	ヨコ	セガ	¥7,000
(へ) ベイルート	ヨコ	セガ	¥25,000
ヘルファイアー	ヨコ	東亜	¥15,000
ヘビーユニット	ヨコ	タイト	¥10,000
(ほ) ホンピングワールド	ヨコ	ミッチェル	¥20,000
(ま) マーカム	ヨコ	サン電子	¥6,000
マンハッタン24分署	ヨコ	コナミ	¥7,000
(み) MR.ヘリの大冒険	ヨコ	アイレム	¥30,000
(む) ムーンウォーカー	ヨコ	セガ	¥38,000
(め) 名人戦	タテ	SNK	¥7,000
迷宮島	ヨコ	アイレム	¥7,000
メガブラスト(SUB)	ヨコ	タイトー	¥9,000
(や) やんちゃ丸	ヨコ	アイレム	¥7,000
(ゆ) USムスタング	ヨコ	UPL	¥23,000
(よ) 妖魔忍法帖	タテ	日物	¥8,000
(ら) ラッシュ&クラッシュ	タテ	カプコン	¥9,000
ラピオレプス	ヨコ	V・S	¥16,000
(り) 琉球	ヨコ	セガ	¥25,000
〃（ROM）	ヨコ	セガ	¥9,000
(れ) レッスルウォー	タテ	セガ	¥25,000
レインボーアイランド	ヨコ	タイトー	¥20,000
(ろ) ロードオブキング	ヨコ	ジャレコ	¥25,000
ロボコップ	ヨコ	DECO	¥23,000
ロンパーズ	タテ	ナムコ	¥48,000
ローリングサンダー2	ヨコ	ナムコ	¥90,000
〃（ROM）	ヨコ	ナムコ	¥12,000
ロッドランド	ヨコ	ジャレコ	¥28,000
〃（ROM）	ヨコ	ジャレコ	¥10,000
(わ) ワードナーの森	ヨコ	タイトー	¥9,000
ワイルドファング	ヨコ	テクモ	¥30,000
ワールドスタジアム90	ヨコ	ナムコ	¥45,000
〃（ROM）	ヨコ	ナムコ	¥9,000
88→89(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥3,000
ワールドコート(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥8,000

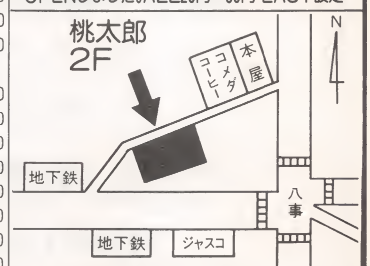
★ 麻雀 ★ 華札 ★

タイトル	筐体	メーカー	価格
リアル麻雀	ヨコ	アルバ	¥3,000
リアル麻雀人事移動	ヨコ	アルバ	¥3,000
麻雀鹿鳴館	ヨコ	H・D	¥6,000
麻雀ビタミンC	ヨコ	H・D	¥6,000
麻雀女少プロレス	ヨコ	H・D	¥6,000
麻雀個人教授	ヨコ	H・D	¥6,000
お雀子館	ヨコ	V・S	¥3,000
お雀子館・2	ヨコ	V・S	¥3,000
お雀子クラブ	ヨコ	V・S	¥3,000
お雀子ハイスクール	ヨコ	V・S	¥3,000
麻雀学園	ヨコ	ユウガ	¥8,000
麻雀学園2	ヨコ	フェイス	¥9,000
麻雀フライデー	ヨコ	ダイナックス	¥9,000
麻雀大霊界	ヨコ	ジャレコ	¥5,000
アイドル麻雀	ヨコ	V・S	¥9,000
麻雀大予言	ヨコ	V・S	¥15,000
麻雀ファンクラブ	ヨコ	V・S	¥15,000
麻雀カメラ小僧	ヨコ	三木	¥7,000
麻雀シスターズ	ヨコ	東亜	¥3,000
ねるとん牌鯨団	ヨコ	ダイナックス	¥16,000
七次元の妖精達	ヨコ	ダイナックス	¥13,000
麻雀デリンジャー	ヨコ	ダイナックス	¥13,000
華仁儀(BET)	ヨコ	ダイナックス	¥15,000
華菖蒲(BET)	ヨコ	ダイナックス	¥9,000
S・リアルP2	ヨコ	セタ	¥9,000
ロイヤルクィーン	ヨコ	日物	¥3,000
ギャルの告白	ヨコ	日物	¥9,000
テレフォン麻雀	ヨコ	日物	¥8,000
Gメン89	ヨコ	日物	¥8,000
レディーハンター	ヨコ	日物	¥9,000
大人の麻雀	ヨコ	日物	¥8,000
東京ギャル図鑑	ヨコ	日物	¥9,000
麻雀ナンパストーリー	ヨコ	日物	¥9,000
花のもも子組	ヨコ	日物	¥9,000
麻雀ピープショー	ヨコ	日物	¥9,000
ミス麻雀コンテスト	ヨコ	日物	¥9,000
懲りない面々	ヨコ	日物	¥5,000
お嬢さん	ヨコ	日物	¥5,000
スキャンダル麻雀	ヨコ	日物	¥9,000
トリプルウォーズ	ヨコ	日物	¥10,000
トリプルウォーズ2	ヨコ	日物	¥12,000
あぶない放課後	ヨコ	日物	¥9,000

NEO GEO（業務用ソフト）5,000円
ナム1975、トッププレイヤーズゴルフ
麻雀狂列伝、マジシャンロード、
ライディングヒーロー、ニンジャコンバット
スーパースパイ、リーグボーリング

麻雀パネル(新)　¥7,000
中間ハーネス1本　¥2,000

名古屋は八事の交差点ゲーセン桃太郎
OPENしました。ALL20円～50円 EASY設定



★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表ついています。買取りもやっています!!★

ケイ アイ シー製
〈KIC'S 91〉



Ⓐ ビデオ、S端子対応……¥35,000
Ⓑ RGB21ピン対応………¥29,000
Ⓒ Ⓐ、Ⓑ両方対応…………¥38,000

マイクロシステムプランニング製
〈COMBO AV〉

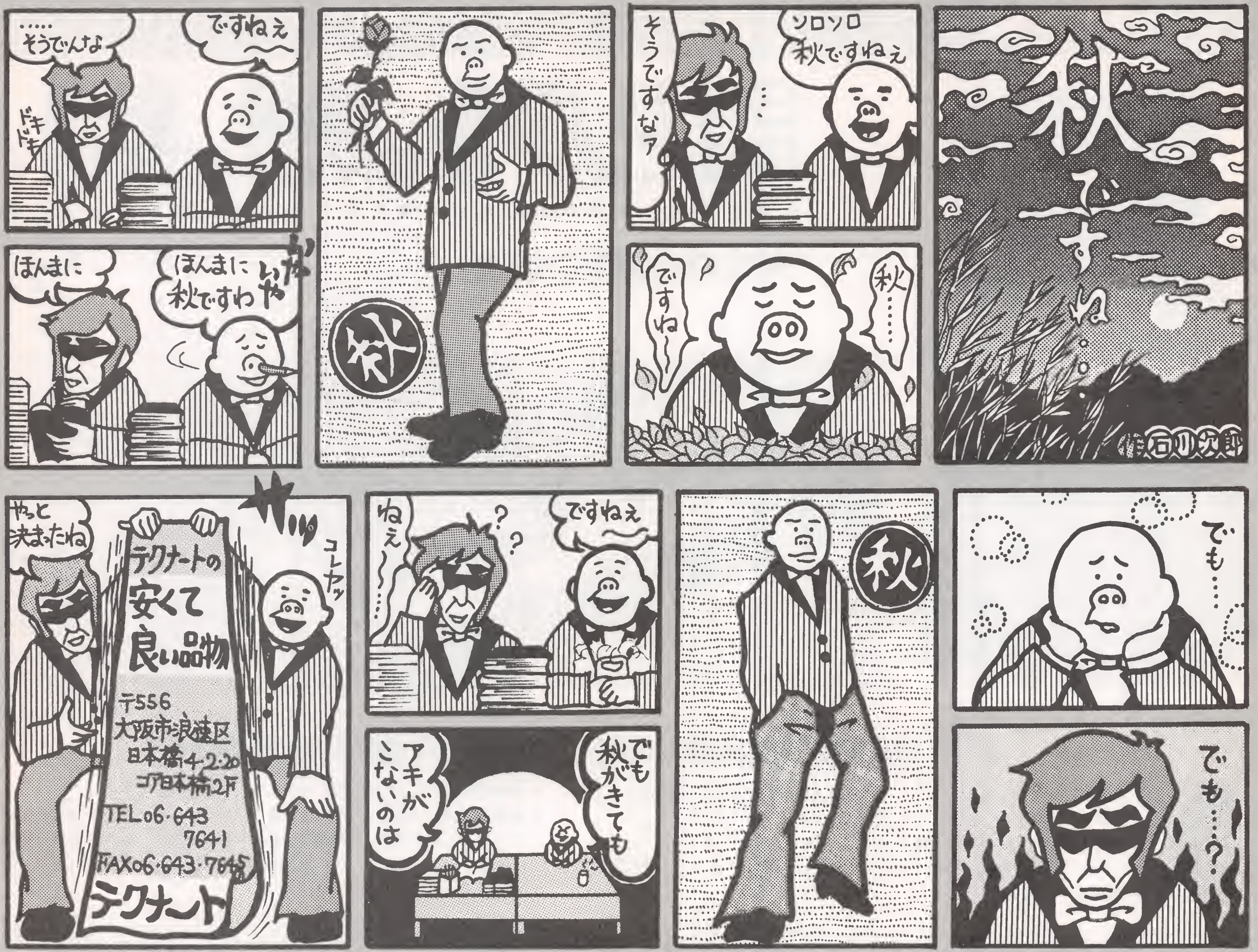


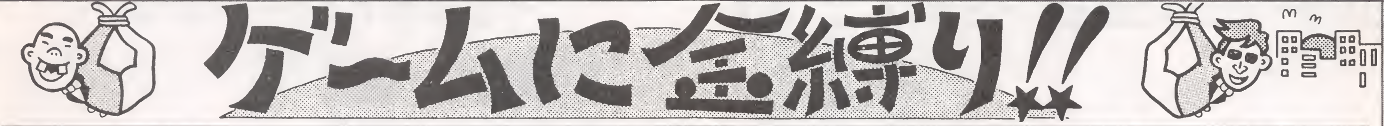
Ⓥ ビデオ・RF端子………¥34,000
Ⓡ RGB21ピン対応………¥29,000
(VR) Ⓥ、Ⓡ両方対応…………¥36,000

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社（創業24年）
宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎052(916)1407

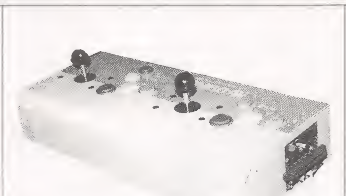
★TEL受付時間★
平日 AM 9:00～PM 11:00
祭日 PM 1:00～PM 11:00
日曜定休
店頭販売は前日にTEL予約が必要。
最新の在庫はリスト請求で分かります。
（62円切手×2を封筒で送って下さい）

私の知っている楽しいゲーセン
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋
◎春日井は出川のゲームセンターリサ













コントロールBOX KIC'S−91

連射切り替えスイッチ、速度調整ボリュームはBOX上部にあります。
ヘッドフォン端子付き、ビデオコンバーターの調整もBOX外部よりできます。RGBコードに左右の音声ラインを入れてあります。
Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力に接続するだけでプレイできます。¥35,000
Bタイプ：RGB入力のあるモニター(200ライン15KHz）が使えます。¥29,000
Cタイプ：A+Bの機能で¥38,000

COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。
Vタイプ(ビデオ端子、RF対応）　¥34,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応）　¥29,000
VRタイプ(上記両方の対応）　¥36,000

18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。画面反転もスイッチひとつでOKのスグレモノ。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz／24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥80,000

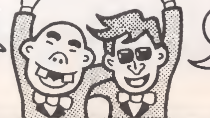
NEO−GEOシステム

高品位なグラフィック／サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。最大330メガビットもの大容量ロムアクセス。拡大／縮小も自由に行えます。メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。本体(コントローラ付)¥48,800
ゲームカセット¥13,800から　ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20　コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM8:00
日曜祝日休
※類似品にご注意ください。

中古基板も常時2,000枚在庫！　くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで！



通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

KIC ケイアイシー●ゲーマーの知的好奇心を満たすベストパートナー



※写真画面はS端子出力によるものです。

S端子搭載でリアルな映像を実現！

'91の主役はこれだ！ KIC'S-91
キックス・キューイチ



チャンス!!
今、コントロールBOX、KICS'91（A、B、C各タイプ）と、麻雀パネル（ハーネス付￥7,000）を同時に購入すると、下記麻雀PCBのいづれか1枚を無料プレゼント中
①リアル麻雀、②麻雀専科、③麻雀狂時代、④ザ・麻雀
但し、先着80set限り、お早めに……
（サービス基板は希望の品が品切れの際は当社指定となりますので、ご了承下さい。）

より高画質な映像が楽しめる、S端子標準装備。

5大特長

1. 電源出力ラインには全てヒューズを入れ基板等の故障を未然に防ぎます。
2. 電源セルフチェックLEDにて、出力チェックが一目で判ります。
3. 音声はRGB、ヘッドフォン端子、RFモジュレター（オプション）より、ステレオモノラル（切換SW付）で出力され、全てテレビのスピーカーより出ます。（接続コード付）
4. 連射ON/OFF、LEDで連射スピードが一目で判ります。
5. 新開発、S端子対応フルカラービデオコンバーターで、より鮮明な画面でゲームが楽しめます。又、画像調整、電源の+5V調整等、全て外部より出来ます。

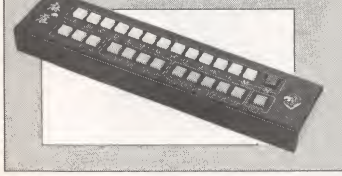
（保証期間）：お買い上げ日より6ヶ月間

KIC'S PCBレンタルクラブ会員募集!!

片っ端からゲームをしたい人や、ビデオに録画したい人。高価で手の届かなかったPCBが入会後手軽にあなたのお手元へ…!!

コントロールBOX KIC'S-91をお持ちの方には、全てのレンタルPCBに91専用ハーネスを無料で貸し出し致します!!

※詳しい案内書は62円切手2枚同封の上、下記へお申し込み下さい。



別売オリジナル 麻雀パネル
（ハーネス付）
91に接続すれば、麻雀ゲームも思いのまま!!

各種インターフェースコードあり　※ファミコン、PCエンジン、メガドライブ等

KIC'S-91はA・B・Cの3タイプより選べます。

タイプA	タイプB	タイプC
￥35,000	￥29,000	￥38,000
ビデオ対応（VHF、オプション） 付属品：ステレオコード、ビデオコード、調整棒 ※ビデオ入力端子の有る家庭用テレビ使用	（RGB専用） 付属品：ステレオコード、RGB21/15Pコード、調整棒 ※21P及び、15kHzモードの有る15Pディスプレイ	（タイプA、B両方対応） 付属品：ステレオコード、RGB21/15Pコード、ビデオコード、調整棒 ※家庭用テレビ、RGBテレビ

オプション
ⓐKIC'S縦・横変換コネクター… ￥2,000
縦画面のゲームも、TVを横のままプレー出来ちゃう優れ者!!
ⓑタイプA・CのVHF対応 …… ￥2,000
家庭用テレビ1ch/2ch使用、接続コード付
（注）S端子出力にはV、H、F対応での使用は出来ません。

※詳しい資料、在庫価格表は62円切手×2枚を同封のうえ下記BM係までお申し込み下さい。

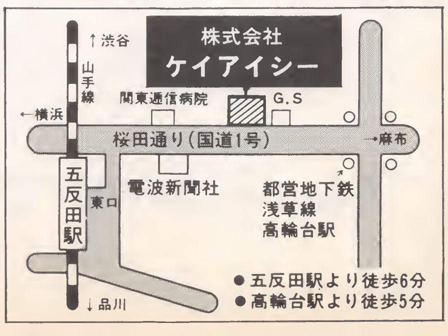
●営業時間　午前10時～午後7時
（日・祭日は昼12時～午後6時、定休日第2、3日曜日）

★商品のご注文は現金書留をご利用下さい。
注文の際は在庫確認の上、住所・氏名・電話番号・希望する商品を明記し、商品の合計金額＋送料（一律￥500）を添えてお申し込み下さい。お申し込み5日以内にお届け致します。

★『きっくす倶楽部』会員募集中!!
会員には会員カード（スタンプ式）や3ヶ月に一度のサービス情報等、楽しい企画がいっぱい！入会希望の方はハガキでお申し込み下さい。

コントロールBOX KIC'S-91
▶▶▶取扱販売店◀◀◀

中部地区	宇宙堂	☎052-916-1407
関西地区	テクナート	☎06-643-7641
九州地区	パワードサービス	☎092-572-4110



KIC 株式会社ケイアイシー　☎03-3280-3351・FAX.03-3447-9134
〒141 東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F

矩形波倶楽部誌上ライブ〈第7回〉

この気持ちよさを伝えたい!!

古川もとあき



私のルーツは、実はクラシックであった。クラシック少年がどうして矩形波倶楽部にいるのか? それは…

フナちゃんがいく!!

いやー皆さんこんにちは。誌上ライブ登場2度目の船橋淳です。前回はメンバーみんなで登場したんだけど、「てめぇ1人でやりな!」というゴッド古川の命令もあり、今回は1人です。ハイ。

いやーしかしスバラシイ!最高!皆さん先月号の古川氏の誌上ライブ読んでいただけましたか?何!?読んでない!!そら、あきまへん。早速バックナンバーを取り寄せて読んでもらいまひょ!

というわけで、先月に引き続き、「私の音楽ルーツ」と題しまして、今回は「フナちゃんの巻」(うー懐かしい!)といきましょう。

僕と音楽との出会い。この運命的な出会いは、そう、あれは遥か昔、その年3歳のころ、たまたまピアノの教師をしていた親父にくっついて、お遊び程度にピアノをさわっていたことに始まるってわけだ。

前の中野サンプラザでの「ゲームミュージックフェスティバル」に来て、150 0円も出して(高いぞ!!)パンフレットを買ってくれた人はよく知っているよね。その後、その影響をうけ、まずはクラシック音楽から入っていったんだ。モーツァルトやベートーヴェン、チャイコフスキーにヴィバルディ、ショパン。クラシックの歴史的背景や、専門的なことなんかはちっともわからなかったけど、チャイコフスキーのあのダイナミックなオーケストラの響きや、ヴィバルディの独特な転調なんかが、幼いなりに感覚的に同期するところがあったように思う。今から考えてみると、当時の感覚で覚えた感動みたいな、いわゆる快感が、現在、様々な音楽を聴いた時に沸き上がってくる快感とすごく共通するところがあるんだよね。三つ子のたましい百までもとはよくいったものだけど、まさにその通りだとつくづく思う今日このごろなんだ。

さて、そんな僕が中学に入学して友達に勧められて聴き始めたのが「ニューミュージック」(カー!!死語だねこりゃ)。よく聴いたのが当時このジャンルの先駆者的存在だったユーミンこと「荒井由実」(現在の松任谷由実)。次いでハードロック&ヘヴィーメタル(現在のそれとは若干ニュアンスが違うんだよね)。代表に挙げられるのが「ディープパープル」に「レッドツェッペリン」。特に後者のドラマーで、今は亡き「ジョン・ボーナム」のパワフルで、しかもうねったドラミングに強烈に感動したのが実は僕がドラムを始めようと思ったきっかけなんだ。

この瞬間、私は…

とまあ、けっこう脈絡もなく手あたりしだいに音楽を聴いていくうちに、高校に入学するころだったかな、ある朝、タイマーを掛けて目覚ましに使っていたラジオから軽快に流れてきたのが、「カシオペア」の「メイクアップシティー」って曲。そのときの感動と興奮は何ていったらいいのか、まさに理想の顔、スタイルの女の子を彼女にしたときのそれと同じものだったっていえば少しは理解できる人もいるかなぁ。とにかく「これだ!」て感じ。で、それ以来、僕とフュージョンとのつきあいはずっと続いてるんだ。

ところで、現在の矩形波倶楽部のサウンドは、とても僕の音楽観と一致しているし、古川氏のギタープレイは、ものすごく尊敬できる。もちろんユキちんのピアノソロも「イエー!」みたいな感じだし、とにかく気持ちがいい。こんなに気持ちがいいんだよ!みんな伝わってるかい!みたいな気持ちでライブのときはいつもプレイしているんだ。だから、1人でも2人でもこの感覚が伝わってくれて、いっしょにライドしてくれたら最高だなーなんて思ってます。

——いやーなんかお聞かせするほどの内容じゃなかったけどまぁいいか。とにかく矩形波最高!イェー!みんな10月のファンの集いではたのむよ!Let's Enjoy Music with us!!

ちょっといいですか!?船橋さん。じらしちゃダメですヨ!皆は待っているんです。あれについてのことを!!

ユキちんの告白

ということで、私こと森本ゆきえがドーンと重大発表しちゃいましょう!!

拍手~~~!!

では、あれ……とは!?皆様の記憶も新しく今なおゲーセンの人気者「出たな!ツインビー」だったのです!!

そうか!!前号のイラストはそういうことだったのか!!と思った人……じゃあ今月号のイラストは……な~んて深くは考えないように(月一にゲームを出していると開発者が死んでしまうョ~!!)

ん?でも……ひょっとしたら……なんて期待しとくのもいいかもね♡

そうそう、来月は私なんですよねェ古川さん…?2人ともかっこいい歴史があるからなぁ…。皆さん、あまり期待しないでくださいね。ではまた次回お会いしましょう。

なぜか毎月出ている森本ゆきえでした。

もういいの?ユキちん。いいなら……じゃあ最後に、今度、10月5日に「コナミゲームミュージックコレクションVol.4」が発売されます。続いて10月21日、皆さんお待ちかねの「コナミエンディングコレクション」も発売されます。今回も最高の、セレクトされたゲームミュージックが満載だから期待してくれよな!

そして、お待たせしました。「コナミレーベルファンの集い」が、10月に予定されています。もちろん矩形波倶楽部もさらにパワーアップされ、ライブへの準備を着々と進めている。今回も、大阪、名古屋、東京を股にかけるから、ファンの皆、ガンガンきてくれよな!!待ってるぜ!!

コナミレーベル ファンの集い

☆10/5 名古屋・ハートランド
☆10/12 大阪・協栄生命ホール
☆10/26 東京・天風会館
(各会場15:30開場)



コナミ・ゲーム・ミュージック コレクションVOL.4



1991年10月5日発売
キングレコード
CD:KICA-7505
¥2800(税込み)
収録時間 59分06秒

- サンダークロスII
- クライムファイターズ2
- ゴルフィンググレイツ

サンダークロスII
1.Rise in Arms(オープニングデモ) 2.Air Battle=THUNDER CROSS(1st. BGM) 3.Approach The Boss(ボス接近BGM) 4.奴は死んではいなかった=Evil Eye(5st.) 5.Clear Demo(ステージクリア) 6.Kartus Part2(2st.) 7.Theme of Ragamuffin(2st.ボス) 8.Heavy Metal Bomber(3st.) 9.Dark Force(6st.ボス) 10.Dog FightIII(4st.) 11.Theme of Dinosavr Jr.(4st.ボス) 12.Battles of Battleship(5st.) 13.Star Light(6st.) 14.At The Front(7st.) 15.An Ominous Silence(大ボス)…ほか。

コナミ・ゲームミュージックコレクションVol.4。早いものでもう4枚目ですね。毎回クオリティーの高いサウンドを聴かせてくれる矩形波倶楽部ですが今回もテンション高し。中でもサンダークロスIIはなかなかです。ちょっとコナミっぽくないところがかえって印象的。おや?とか思わせられました。ボス登場の音楽が前作フレーバーね。ゴルフィンググレイツも広大なグリーンって感じで気持ちいい。3作品ともに力の入った1枚です。コナミさんもやってくれますねえ。

THE NINJA WARRIORS
TAITO ZUNTATA



1991年10月21日発売 ポニーキャニオン/サイトロンG.S.M.1500シリーズ
CD:PCCB-00074 ¥1500(税込み)
収録時間 27分58秒

〈ORIGINAL VERSION〉 1.A.D.1993〜COIN 2.DADDY MULK 3.ARE YOU LADY? 4.CHE! 5.JAPANESE SMILE 6.MOTHERLESS CHILDREN 7.PARADOX 8.UP STAIRS 〈LIVE VERSION〉 9.DADDDY MULK

名盤シリーズ第一弾はニンジャウォーリアーズです。内容はオリジナルバージョン全曲とライブ版DADDY MULK。1曲目はちょっとセリフが違うよ。しみったれたお話になってしまいますが、このニンジャウォーリアーズというゲーム、私がゲームを始めるきっかけとなった作品です。曲を聴いているとその頃のことを思い出して涙が出てきます。特別なゲームなのです…。名盤シリーズはこれからもリリースされるそうなので、注目だね。



DISC BOXのお時間がやってまいりました。ここのところVGMバンドの盛り上がりが目立つよね。次々とライブデビューも飾ってるし。ところで、DISC BOXではVGMバンドのイラストを募集しています。優秀作は発表するので力作待ってるね。今月はニンジャウォーリアーズがあります。なつかしいなぁ。

早耳BOX

初めて登場、早耳BOXのコーナーです。
このコーナーではVGMに関する情報をいち早くみんなに教えちゃいます。

さて、美しいグラフィックで人気のクロスソード、演出が印象的な戦国伝承のカップリングアルバムが発売決定しました。くわしくはまだ未定だけど聴いて損はないと思うよ。ちなみにこれは私と古葉美一がサイトロンの大野さんにしつこくお願いしてCD化してもらったいわくつきの1枚。ぜひみんなも聴いてね。

☆10月号でヴィマナとキングオブザモンスターズの写真が違ってました。ごめんなさい!!

読者のイチ押し

ルナーク／ガンフロンティア



ルナークのしつこいくらいくり返されるメインテーマが鳥肌が立つほど好きです。背スジがぞくぞくします。ガンフロンティアもいい曲ばかりで1500円じゃ安すぎる!

東京都　TOM君

▼そうなのよ!ルナークってわりと聴いたことがない人が多いようだけど、いいですね。本当にあのメインテーマは必聴だよ!

SDガンダム ガチャポン戦士大集合



1991年9月5日発売　アポロン
CD:APCG-4015　¥2600(税込み)
収録時間　36分52秒

1.英雄戦記・オープニングテーマ　2.英雄戦記・SD地上編　3.英雄戦記・SD宇宙編　4.英雄戦記・SD戦国伝　5.英雄戦記・SD外伝　6.カプセル戦記・オープニングテーマ　7.カプセル戦記・戦闘のテーマ　8.カプセル戦記・エンディングのテーマ　9.スクランブルウォーズのテーマ　10.スクランブルウォーズ・決戦のテーマ(全曲アレンジバージョン)

大人気、ガンダムの登場ですね。
これだけいろいろな展開をしているキャラクターってガンダムくらいなものですよね。アニメは新作が出てるし、プラモデルやガチャガチャ(うちの地元ではこういいます)もいまだに人気。
アルバムのほうはなかなか音が透明でキレイ。私は戦国のテーマがお気に入りです。ちょっと変わった感じで印象に残ったのです。
ガンダム好きな人もそうでない人も聴いてみてね。アーケードも期待だね。

めざせハイスコア!!

AMショーで遠方から来られる方お疲れ様です。ついでといってはなんですが、ストIIの野試合をしましょう。(ケ)チーム一同お待ちしております。(今頃は締切地獄、担当)

プレイシティキャロット八戸店 ☆=3

青森県八戸市六日町33　☎(0178)44-4645

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダークロスII	2,305,100	笑ってポン	3周目6面
2	クライムファイターズ2	74	めしや	3面ボス
3	ルースターズ	1,423,500	OAG²-AHO	ALL　残×5 ♥×36
4	チャリオット	3,880,900	お歌さん	ALL　残×2
5	ドンプル	5,291,450	INZ	25面 (プロモード)
6	ストリートファイターII (春麗)	1,408,600	めーしゃ(妖)	ALLパーフェクト D×9
7	ストリートファイターII (ガイル)	1,297,700	中央高のワイン・ガードナー	ALL P×20
8	ストリートファイターII (ケン)	1,291,200	めしや	ALL　P×19
9	ストリートファイターII (E・本田)	1,288,600	UNE	ALL
10	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,218,500	じむいんさん	ALL　P×17 D×5　ツメ×1

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17　☎(022)262-9065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デスブレイド(1P)	489,550	(猫)(熱)⑧あぶそ(べ)	ファイター　連なし 8面　ボーナス×2
2	テキパキ(1P)	477,560	あぶそ　(べ)	LV.109
3	ヴィマナ(1P)	6,000,000+α	あぶそ　(べ)	5-4
4	E.D.F.(1P)	2,371,200	HULOT	ALL イージー
5	E.D.F.(1P)	2,335,100	あぶそ　(べ)	ALL イージー
6	ルースターズ(1P)	1,401,200	あぶそ　(べ)	ALL
7	チャリオット(1P)	3,985,200	Y.S.	ALL
8	チャリオット(1P)	3,902,400	あぶそ　(べ)	ALL 残3
9	雷牙　(1P)	2,593,660	ともりちゃん!!　(牧)	イージー　連なし ALL　残×13
10	ルースターズ(1P)	1,238,300	CREGIT-BVD (ルーク)	ALL

ゲームランドキンコンカン ☆=6

宮城県仙台市土樋45-3　☎(022)268-9498

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ルースターズ	1,483,600	Y.O	ALL
2	チャリオット	4,376,100	CRUSHER-MEW(み)	ALL　残=5 (ドリームにて)
3	ドンプル	9,274,610	TOMMY	20面
4	ブラックハート	1,736,300	やら夫	2-5
5	ストリートファイターII (リュウ)	1,431,900	H.A	ALL PB×22
6	ストリートファイターII (ケン)	1,414,600	H.A	ALL PB×22
7	ストリートファイターII (ガイル)	1,354,700	H.A	ALL PB×21
8	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,386,100	YDL	ALL PB×20
9	クライムファイター2	502	H.A	4-3
10	ファンタジーゾーン	17,165,100	CYDER-RYO(努)	29面

プレイランドアタック

宮城県仙台市宮城野区秋野町4-5-41　☎(022)235-8794

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (リュウ)	1,327,200	伏　龍	1コイン ALL
2	ストリートファイターII (ケン)	1,357,500	ハゲ松	1コインALL P-21
3	ストリートファイターII (ガイル)	1,401,900	ハゲ松	1コイン　ALL P-ALL
4	ストリートファイターII (ブランカ)	1,371,900	Y.U	1コイン　ALL P-21
5	ストリートファイターII (E・本田)	1,366,200	Y.U	1コイン　ALL P-21
6	ストリートファイターII (ダルシム)	1,319,600	さとりだ!	1コイン　ALL P-ALL
7	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,348,400	ハゲ松	1コイン　ALL P-21
8	スーパーバレー'91	1,318,850	H.K	1コインALL 男子
9	ルースターズ	1,460,000	電子工高空手部川越	残5人 1コインALL
10	チャリオット	3,706,200	さとりだ	1コインALL

プレイランドファンタジア&バレンシア

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内　☎(0184)24-5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー(1P)	2,660,350	出るな!グインビーしい	2-3後半
2	ウルトラマン(1P)	499,960	土だ!知彦	1コインALL 点ひくい
3	バーニングファイト(1P)	180,150	尻かい〜	4面 デューク使用
4	D.D.クルー(1P)	310	呑龍和尚	5面ボス F.F使用
5	ドンプル　(1P)	3,925,250	桜島どんぶ郎	1コイン 23面
6	ルースターズ　(1P)	1,432,100	酸味一体 by大口	1コインALL 残×5
7	チャリオット　(1P)	4,212,700	UORYAR	1コインALL 残×3
8	ストリートファイターII (春麗)	1,434,200	CHINⒶ-HMS	1コインALL 全部パーフェクト
9	ストリートファイターII (ガイル)	1,422,300	MURA	ALL　パ×全部 DKO×12爪×1
10	ストリートファイターII (E・本田)	1,394,500	見たか燃太郎 グランドマスター	ALL　パ×全部 ドロー×4爪×1

(正)デパートファミリーランド ☆=6

北海道北見市二条西一丁目　☎(0157)61-2668

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ブランカ)	1,382,400	K.S	美幌
2	ストリートファイターII (本田)	1,271,000	上田	美幌
3	ストリートファイターII (リュウ)	1,271,800	SYZ	美幌
4	ストリートファイターII (春麗)	1,319,900		
5	デスブレイド	533,900	HOE	ゴーレム　アーク メージすげー強え
6	アフターバーナーII	999,999,999	AION-ICE	HIT　1498 ひくすぎるー
7	ルースターズ	670,000?		
8	チャリオット	220,000?		
9	クロスソード	デスマスカレードまで		
10				

NTK2店合同 ☆=17

北海道恵庭市本町113　☎(0123)33-2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,333,400 1,317,600	JAF-EL-MYM モンド	春麗ALL E・本田　ALL
2	ストリートファイターII	1,296,500 1,293,800	C.S もりと	ダルシム　ALL ケン　ALL
3	ストリートファイターII	1,278,900 1,265,800	EL-LSK アッシー	ガイル　ALL ブランカ　ALL
4	ストリートファイターII	1,251,800 1,214,400	あっちゃんY.O DSP-伽羅蛇院	リュウ　ALL ザンギエフ　ALL
5	サンダークロスII	2,114,830	JAF-EL-MYM	3-4 ノーマル
6	クライムファイターズ2	84	嘉屋	ノーマル
7	チャリオット	2,973,500	謎のひょろ長おやじ	ノーマル ALL
8	ルースターズ	1,292,800	アッシー(ザンギエフ)	ノーマル ALL
9	ドンプル	4,536,350	XYZ　改め　LUM	ノーマル 16面
10	出たな!!ツインビー	3,290,500	INU犬黒	ノーマル 3-5

ハイテクセガ青森&新町 ☆= 7

青森県青森市新町1-8-10　☎(0177)34-3737

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,421,100	工藤しげる(笑)	チュン・リー クリア
2	ストリートファイターII	1,172,200	森内誠一	ダルシム クリア
3	ストリートファイターII	986,300	長尾秀平	ガイル少佐 クリア
4	クライムファイターズ2	72	香津美が好き!!木谷	3面
5	ターボフォース	888,000	安地同好会会員No.3(笑)	2周1面
6	チャリオット	4,242,900	ILK'AT©	クリア　ノーミス
7	ドンプル	7,213,800	だ、だ、だせなかったバターKEN	24面
8	D.D.クルー	389pts	田村亮子ちゃんのスタミナ料理ば喰いてー	ノーマル　クリア! (あ)　F.F
9	グラディウスII	8,214,300	DGRS-T.U	10-8　4-Ⓕ
10	ファイナルラップ2	2'41"39	つまらんゲームをやる人	JaPan 手動ギアあり

弘前ハイローザスペースランド ☆=16

青森県弘前市土手町15　☎(0172)36-6584

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ルースターズ	1,496,900	期待の新人現役中学生 E'sジャコン©!	ノーミス　ALL でも土橋の後輩♨
2	ドンプル	3,810,430	新サークル発足! その名は「せっけん」	12面 会長えふMOU©
3	クライムファイターズ2	119	「せっけん」とは 「SEX研」の事なり	ラストボス カッパの愛人♡
4	あしたのジョー伝説	214,400	やりきれない気持ちを ジャパ公にぶつけろ!	10回クリア 性病で入院1ケ月
5	バーニングファイト	126,550	俺は臭素人間! シュラトリたけし!	2面 姉は地球の使者
6	スーパーバレー'91(男)	121,010	俺の臭いは万里を走る ハナが曲るぜ!	ALL 兄は露出狂
7	スーパーバレー'91(女)	117,900	俺の臭いは非情の臭い 老若男女問わず臭い!	ALL 僕は臭いたけし
8	アウトラン (国内Ver.)	4'43"87	SEXはひかえめに♡ (常連一同より)	↗↘↗↗B ギアミス×1
9	パーティアニマル (ピンボール)	9,999,990+α	北海道の種馬(©某) 露スケの下僕☆ゆきを	ピンボールの鬼 (鬼技使用)
10	アルバレスタ	739,000	謎のフラワーさま♡ 秘密のフラワーさま♡	5面 ぼくはフラワー♡

プレイシティキャロット旭川店 ☆=15

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F　☎(0166)23-3245

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダークロスII	3,506,710	KDO／2　超激震フリーザ	ランク3　連 5-4
2	チャリオット	4,140,900	KDO／2	1コインオール 連　1Miss
3	ストリートファイター2	1,380,600	SHADOW-K.T	1コインオール オールP　ケン
4	ゴーリーゴースト	412	THE　PIN	1P　R-4
5	ゴーリーゴースト	540	マイティ門脇&NERO松本	2P　ALL
6	闘神人ブレイザーズ	35,330	KAL	連　KO221
7	クライムファイターズ2	114	逆境ゲーマーTAK	1P
8	デスブレード	428,800	FBI土屋	R-7　ヘラクレス
9	パロディウスだ	1,187,700	KDO／2	たこ　2-3
10	アタックス	3,440	PIA & PGP	ゴーゴンで死去

ゲームプラザヴィクトリア ☆=10

北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎(011)813-6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ガイル)	1,527,700	タルのがし(弱)	ALL(パ)　W×14 爪×1　タル以外
2	ストリートファイターII (ケン)	1,450,500	Bz-たつる	ALL(パ)　W×13 D×2
3	ストリートファイターII (本田)	1,416,100	あつし	ALL(パ)　W×1
4	ストリートファイターII (春麗)	1,410,900	QS-リキ	ALL(パ)　W×7 D×3
5	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,331,400	Bz-ちはる	ALL 13-5-2
6	チャリオット(連)	4,458,300	F.D	ALL 残5　残♡=68
7	ルースターズ(連)	1,492,000	NAS	ALL 残5
8	ドンプル	8,258,600	BAM	21面
9	ファイナルファイト (1P・ガイ)	4,508,310	SEPLU-烈神	ALL　1ミス
10	ファイナルファイト (1P・コーディー)	4,212,800	SEPLU-烈神	ALL　1ミス

ファミリーランドピノキオ ☆=2

北海道札幌市北区北35条西10丁目　☎(011)737-9215

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,365,100 1,364,400	なぞのY.F なぞのY.F	ケン　ALL リュウ　ALL
2	ストリートファイターII	1,362,800 1,310,100	SGTα-西脇君だよ なぞのY.F	春麗　ALL ガイル　ALL
3	ストリートファイターII	1,298,200 1,222,200	GOD パワフリャーザン西山	ダルシム　ALL ザンギエフ　ALL
4	ストリートファイターII	1,177,200 1,127,100	なぞのY.F なぞのY.F	ブランカ　ALL E・本田　ALL
5	テキパキ	437,240	ナイト・シューマッハ	L-102
6	ガンフォース	2,345,600	歌って魔法も使えて HealもOK!	EASY 5人設定
7	あしたのジョー伝説	63,700	そんなリュートヤロウがかわいい	
8	パンクショット (2P同時)	110	よっきゅん えりりん	2P同時　ALL
9	ルナーク	68,700	10月10日は パソケットin札幌	4面
10	T.M.N.T	2,341,930	みーんなでがんばろーぜい!　>>ALL	ピンボール

ゲームポイントフリーウェイ手稲店 ☆= 3

北海道札幌市手稲区富丘2条2丁目2-12　☎(011)694-4129

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ガイル)	1,371,800	サルトムントやすざわ	ノーマル 1コインALL
2	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,280,500	ヤン・ウェンリー小西	ノーマル 1コインALL
3	ストリートファイターII (春麗)	1,278,800	サルトムントやすざわ	ノーマル 1コインALL
4	ストリートファイターII (ダルシム)	1,207,700	野口ハゲんでるか? 前川ヨリ♡	ノーマル 1コインALL
5	クライムファイターズ2	95	ソニックブームふぢき	ノーマル 1コイン5面
6	デスブレイド (ゴーレム)	749,450	くわな	ノーマル　(連) 1コインALL
7	アクロバットミッション			
8	ボンバーマン			
9				
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆=7

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ガイル）	1,362,600	銀の黄昏練金術会 "SPT"	ノーマル ALL 1コイン
2	ストリートファイターII（ケン）	1,327,700	このマッチョマンはテープだね	ノーマル ALL 1コイン
3	ストリートファイターII（春麗）	1,171,000	支配者の栄光 "NYA"	ノーマル ALL 1コイン
4	ストリートファイターII（ブランカ）	1,017,200	強敵はシェラザード NOR	ノーマル ALL 1コイン
5	ゴーリーゴースト（1P）	421	HIDEちゃん	ノーマル ALL 1コイン
6	ザ・シンプソンズ	79,900	ザンギエフ車ボーナス11秒	ノーマル R-6 1コイン パート
7	ルースターズ	1,312,500	ガイルでベガ タイムオーバー勝ち	ノーマル ALL 1コイン 残×4
8				
9				
10				

モンテカルロ ☆=9

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（E・本田、連付）	1,407,800	愛の霊能力者 宜保愛子(愛)	1コインALL WKO×8ツメ×0
2	ストリートファイターII（ケン）	1,399,300	CLT	1コインALL
3	ストリートファイターII（ブランカ連付）	1,459,700	RO.	1コインALL WKO×3 ツメ×2
4	スティールガンナー	499,200	H, K	1コインALL
5	タンブルポップ	395,500	ジャスミート FIRE	1コイン 5-4
6	ウイニングラン'91	2'57"883	まんせる	完全1P 6速MT
7	ウイニングラン'91（ベストラップ）	58"900	GIL-DILS-SIR	1P AT
8	ゴルフィンググレイツ	-8	TAM	1コイン
9	ウイニングラン'91	3'00"349	GIL-DILS-SIR	1P AT
10	ストリートファイターII（ダルシム）	1,302,800	K.D	1コイン ALL ケンミス

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=14

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ダルシム）	1,320,700	GIN	1コインALL
2	ストリートファイターII（ザンギエフ）	1,317,700	NOP-CPS	1コインALL
3	ストリートファイターII（春麗）	1,393,000	NOP-CPS	1コインALL
4	ストリートファイターII（リュウ）	1,368,100	Mr.菊地に捧ぐ JB'S大野 (庄)	1コインALL
5	ストリートファイターII（ケン）	1,310,900	まてうに	1コインALL
6	チャリオット(連)	4,091,000	GIN	ノーミス
7	ルースターズ	1,406,000	M.佐藤	1コインALL
8	サンダークロスII	1,826,950	SPREAM-原爆	3周目 4面
9				
10				

今市ゲームセンター ☆=3

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ケン）	1,424,500	STEAL-BWH 鹿沼の青少年	PB×22 D×10 連なし
2	ストリートファイターII（ブランカ）	1,472,900	STEAL-CYR-MER 野性本能丸出し	PB×22 D×10 連なし
3	ストリートファイターII（E・本田(連)つき）	1,440,100	STEAL-CYR-MER う〜んどすこい	PB×22 D×4 (連)
4	ストリートファイターII（ダルシム）	1,306,500	STEAL-YUK スキンヘッドが光る	PB×22 爪×1 連なし
5	ストリートファイターII（ザンギエフ）	1,307,000	STEAL-MARO スクリューウガ大好き	PB×20 D×4 連なし
6	サンダークロスII	3,425,970	STEAL-CYR-MER まだ伸びる	4-7 2P (連)
7	ストリートファイターII（リュウ）	1,416,100	STEAL-BWS ちょっとかわいいS夫	PB×22 D×12 連なし
8	ヴィマナ	10,000,000+α	Ⓔ-KUMA 合言葉はヒットジアイス	7-4 1コイン (連)
9	コットン	1,408,240	Ⓔ-CYR-CBY 祝100回記念	ALL 1コイン 連なし
10	チャリオット	4,316,700	STEAL-CYR-MER 打倒BWS	ALL 残×5 (連)

ジャックアンドベティ ☆=10

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ガイル）	1,414,200	元祖下剋上様	ALL パーフェクト
2	ストリートファイターII（ブランカ）	1,414,200	おいちゃん	ALL P×21 DKO×7
3	サンダークロスII	2,736,010	自分でだそうハイスコア	ランク3(ノーマル) 4-5
4	サンダークロスII	2,470,110	FWII'91-NAT-3	ランク5(ベリーハード)3-7
5	アクロバットミッション	514,000	無髄	
6	クロスブレイズ	1,218,600	ACH様	6面 ロイ仕様
7	クイズ大捜査線	96,500	ACH様	ALLじゃない 依頼者男
8	闘神(人)ブレイザーズ	29,730	SAL	Mark使用KO173 2-3ボス
9	ドンプル	3,116,150	SAL!	R10
10	ストリートファイターII（ガイル）	829,030	スーパー一般客	31コイン使用 ベガBATTLE40

COUGAR（鶴岡・新庄・米沢） ☆=2

山形県山形市飯田5-5-14 ☎(0236)41-6693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コットン	961,990	ドン、ボルカンNOB (ド)(小)(テ)(本)(く)(セ)(け)	1周目 ALL 鶴岡市
2	チャリオット	3,741,100	こりゃ死ぬワイ! IHI-(く)	1コイン ALL 残-4 鶴岡店
3	D.D.クルー	145pts	OZA(く)	4面エフエフ使用 鶴岡店
4	ウルトラマン	809,960	ドン、ボルカンOZA	1コインALL 鶴岡店
5	ストリートファイターII（ケン）	1,353,300	I Loveイライザ えの(く)	1コイン ALL ALLパーフェクト
6	ドンプル	8,177,670	えの(く)	26面 鶴岡店
7	クイズ三国志	1,899,200	爆炎の征服者D.S	1コイン ALL 新庄店
8	ヴォルフィード	6,325,670	岸 慎	新庄店
9	ストリートファイターII（ケン）	1,342,500	O.A	1コインALL ALLパーフェクト
10	ストリートファイターII（ダルシム）	1,303,900	爆炎の征服者D.S	1コイン ALL ALLパーフェクト

プレイシティキャロット筑波学園店 ☆=21

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ザンギエフ）	1,370,500	二代目、ゾンビくん	ノーマル ALL
2	ドンプル	5,154,900	イカ、S	ノーマル 13面
3	ゴーリーゴースト（1P、ZIP）	452	DSR-L.D.S	ノーマル ALL
4	D.D.クルー（F.F）	367	DSR-LSP-デューク.S	ノーマル 7面ラスボス
5	クイズ三国志（劉備）	9,999,999	DSR-L.D.S	ノーマル ALL 88.4%
6	ドルアーガの塔	1コイン ALL	多数の皆様	3人設定
7	源平討魔伝	1コイン ALL	多数の皆様	ノーマル設定
8	アウトゾーン(連)	9,999,999	トシちゃん	ノーマル 3機
9				
10				

ハイテクセガ桐生&太田合同集計 ☆=5

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ルースターズ	1,456,000	M.M	1コインALL ノーマル
2	デスブレイド	543,300	地獄の伝書鳩 ダッシュダッシュ(笑)	1コインALL ノーマル
3	ストリートファイターII（春麗）	1,422,000	EX-S-T² 世はすべて百裂キック	ALLⓅ 爪×1 OKD×4
4	ラッドラリー（MOUNTAIN）	2'54"209	さすらいの ゲームハンターJ	1位 ALL
5	ラッドラリー（SUN SET）	3'05"361	B級進化猿人・(坊)	1位 ALL
6	ストリートファイターII（ザンギエフ）	1,239,600	名無しの ザンギエフ使い!	ALL
7	コットン（(連)1周目）	915,820	ガイルもどき	1コインALL ノーマル 2ミス
8	ガンフォース	1,948,400	NAG	1コインALL イージー 5機
9	ストリートファイターII（ダルシム）	1,170,100	キングオブドラゴンをやりこみ君	P×17 爪×1 DKO×2
10	ラットモビール	残り6秒	ZIGGさん ストIIバニフォ漫画にほれた	ランク a 46SEC

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2-1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ブランカ）	1,352,300	NOP-KGB	ALL ノーマル設定
2	ストリートファイターII（E・本田）	1,292,000	AKIchan♡	ALL ノーマル設定
3	ストリートファイターII（リュウ）	1,329,700	AKIchan♡	ALL ノーマル設定
4	ストリートファイターII（ケン）	1,307,300	AKIchan♡	ALL ノーマル設定
5	ストリートファイターII（ダルシム）	1,189,000	爆炎の征服者D.S	ALL ノーマル設定
6	ストリートファイターII（ザンギエフ）	1,131,300	ゴッチ談これはいい	ALL ノーマル設定
7	ストリートファイターII（ガイル）	1,187,500	AKIchan♡	ALL ノーマル設定
8	ストリートファイターII（春麗）	1,421,000	ZEO	ALL ノーマル設定
9	ラッドラリー（SUNSET）	2'56"965	RMC-仕事のあとは千○田城!(ハマリ)	1P ノーマル設定
10	ラッドラリー（MOUNTAIN）	2'56"537	RMC-SHO	1P ノーマル設定

ファミリーランドカーニバル ☆=2

福島県会津若松市中町3-53 ☎(0242)28-2227

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（春麗）	1,382,500	NO.839 オールドファクト	1コインALL
2	ストリートファイターII（リュウ）	1,303,900	130万いったぜ "いのせ"	1コインALL
3	ストリートファイターII（ザンギエフ）	1,232,100	わたぶだよーん	1コインALL
4	ストリートファイターII（ガイル）	1,125,000	へっへっへわたぶ様	1コインALL
5	ストリートファイターII（ブランカ）	1,252,500	やったぜ いのせ	1コインALL
6	ストリートファイターII（E・本田）	1,198,900	わたぶ 三冠王	1コインALL
7	ストリートファイターII（ダルシム）	1,074,600	いのせとわたぶの時代到来す 先輩みたか	1コインALL
8	D.D.クルー	124人倒す	わたぶ	
9	チャリオット	478,101	名コンビよっちゃん ゆーくん	3面
10	サンダークロスII	1,259,310	マイッタカ ズルタン いのせ	1コイン2-7

ハイテクセガ高崎 ☆=91

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ラッドラリー（SUNSET）	2'53"264	ESSAY-SOL	ノーマル設定(1P) 1コイン ALL
2	ラッドラリー（NIGHT）	2'54"331	ESSAY-SOL	ノーマル設定(1P) 1コイン ALL
3	ラッドラリー（RAIN）	2'53"643	ESSAY-SOL	ノーマル設定(1P) 1コイン ALL
4	ラッドラリー（MOUNTAIN）	2'54"183	ESSAY-SOL	ノーマル設定(1P) 1コイン ALL
5	D.D.クルー（ガンホー）	387	ESSAY-SOL ガンホーあちょ〜っ	ノーマル3人設定 2Pver ALL
6	D.D.クルー（エフエフ）	389	ESSAY-SOL 前輪駆動男	ノーマル3人設定 2Pver ALL
7	D.D.クルー（バスター）	387	ESSAY-SOLバスターALLでバスタオル	ノーマル3人設定 2Pver ALL
8	ストリートファイターII（E・本田 (連)付き）	1,563,000	ESSAY(愛)宜保愛子 "来月霊視パワー全開よ♡"	ノーマル設定 オールパーフェクト超ヘタ
9	ストリートファイターII（ケン、(連)なし）	1,441,300	えむてい♡	ノーマル設定 オールパーフェクト
10	ストリートファイターII（ブランカ、(連)付き）	1,338,300	通りすがりの人	ノーマル設定 ALL

ハイスコア通信―お店から―

○ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
当店ではゲーメストを販売しておりますが、入荷数僅少のためお早めにどうぞ。

○弘前ハイローザスペースランド（青森）
弘前にはソープが無い、当店には「ストII」基板がない、常連には理性がない。でも精力はアマってるから「この秋C体験」とか思ってる人はどうぞ（OTL Y・Y）。

○プレイランドスカイシアター（埼玉）
H・S君の車で2度目の来店ありがとう！荏原の方々はおもしろい人たちが多いのですか？坂口君、今度の里帰りにはご連絡を…。
H・S（ハイスコア）担当 JUNより

○荏原ゲームコーナー（東京）
えばせん常連紹介第4回 EGC—(旅)POWの場合▼年齢19才。只のゲームマニアと思いきや、実は地下の新興宗教組織「POW様教」の教祖であることが新潟のALN氏によって暴かれる。なお、詳しい活動など、現在の所不明。いずれみなさんにもお伝えしよう。

○キャノン最前線（愛知）
第1回ストリートファイターII大会を開催しました。はたして優勝者はだれか？結果は来月号で発表します（大穴ザンギエフは…）。

○遊-ingポイントセオラ（滋賀）
AMショーのついでに、店長以下、社員&バイトがゲーセン巡りをします。もし私たちとわかりましたならご交流の方よろしくお願いします。 バイトのDOM

○ゲームシティOZ（山口）
この度、福岡県北九州市小倉地区のJR南小倉駅前にOZ4号店（アメニティスペースOZ）がオープンしました。近くに住んでいる人もそうでない人もぜひご来店ください。先着500人に粗品あり。

○チャレンジバンバン（愛媛）
今年の夏は過去最高の遠征の方々でにぎわいました。ぜひまたいらしてください。

○サミーハウス（長崎）
夏休み中の多数の来店ありがとうございました。また遊びに来て下さい。常連一同お待ちしています。

○ゲームプラザ（熊本）
当店はストII対戦が熱いっス。GO・D秘伝のガイルスペシャルでみんな死んじゃってます。

キャッスル&YOU² ☆=196

東京都町田市原町田6-10-10 ☎(0427)28-8693(プレジャーキャッスル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クロスプレイズ (ロイ・連付)	9,999,900+α	(白)(恋)(人)EXCEL-CYRTIS-さと-君	ALL、残1 ノーマル2機設定
2	ストリートファイターII (春麗・連付)	1,572,100	ねむの嬢に捧ぐ EXCEL-AFC-T'	ALL ノーマル設定
3	ストリートファイターII (リュウ・連付)	1,540,600	ドレッシングは洋風で FGK-乱丸(牛)(丼)(大)(盛)	ALL ノーマル設定
4	ドンプル(1P)	19,278,050	CHAT-ああるじ-ぶー	ALL、残9 ノーマル3機設定
5	ルースターズ (1P・連付)	1,607,400	「無念……。」 EXCEL-RVS-NBG	ALL、残4 ノーマル2機設定
6	チャリオット (1P・連付)	4,712,300	疾風の様に現れたっぷり見せて去る男LCN	ALL、残6 ノーマル3機設定
7	レーシングビート (1P・USA)	3'42"59	僕、勉強します!! EXL-CYR-CBY	ALL、NEWバ ノーマル設定
8	レーシングビート (1P・フランス)	3'15"30	ヘイ、ハマーオープロポァー!(E)CYR-CBY	ALL、NEWバ ノーマル設定
9	サンダークロスII (1P・連なし)	4,170,560	EXCEL-ケロケロケロッピ (季節労働者)	5-6「ゲロゲーロ」 ノーマル難易度3
10	D.D.クルー (F.F.2P同時Ver.)	393	最近よく来る荏原の重鎮 EGC-(旅)POW	ALL ノーマル3機設定

ハイテクセガ東松山

埼玉県東松山市箭弓町1-6-16 ☎(0493)24-3355

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デスブレイド (アマゾネス(連))	967,650	GKS-E.T	ノーマル ALL P×5
2	D.D.クルー (1P.キング)	374	ESSAY-ケロタン	ノーマル ALL
3	ストリートファイターII (E・本田(連))	1,505,300	ESSAY-ガマくん	ノーマル ALL P×22
4	ストリートファイターII (ブランカ(連))	1,460,800	CAN-K.C	ノーマル ALL P×22
5	ストリートファイターII (春麗(連))	1,424,800	M・Cチャーリー	ノーマル ALL P×21
6	ストリートファイターII (ケン(連))	1,359,200	GKS-かしや	ノーマル ALL P×21
7	ストリートファイターII (ガイル(連))	1,302,600	CAN-C.K	ノーマル ALL
8	ストリートファイターII (リュウ(連))	1,350,500	GKS-またろう	ノーマル ALL P×21
9	ストリートファイターII (ダルシム)	1,286,900	GKS-かしや	ノーマル ALL P×20
10	鮫!鮫!鮫! (1Pバージョン)	10,000,000+α	POW	5機設.途中3機以下ならず

JOYCOM'S ☆=5

茨城県日立市千石町1-6-14ACC中外レジャックビル ☎(0294)34-3260

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダークロスII (発売バージョン)	1,935,970 3,734,800	BOBD 直腸ガンの人口、S(吟)	1コイン3-4 1コイン5-6(連)
2	クライムファイターズ2 (ブーマー)	273	Win-F-AB!	1コイン 2周目エキストラ
3	クロスブレイズ (ロイ)	2,033,200	DEUS-HRO-K・K	1コイン 7面
4	ストリートファイターII (ガイル)	1,395,900	KNA-SBT	1コイン P×21
5	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,347,200	KNA-SBT	1コイン P×20
6	ストリートファイターII (春麗)	1,468,200	DEUS-KNA-LI.	1コイン (連) ALL(P)
7	ストリートファイターII (ブランカ)	1,420,900	DEUS-KNA-LI.	1コイン (連) P×20
8	ストリートファイターII (リュウ)	1,383,900	DEUS-KNA-LI.	1コイン ALL(P)
9	ストリートファイターII (ケン)	1,396,800	DEUS-KNA-LI.	1コイン ALL(P)
10	ストリートファイターII (E・本田)	1,455,400	DEUS-KNA-YMT.	1コイン (連) ALL(P)

カジノカーニバル ☆=14

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,256,700	わざわざ三茶から来たヒマな奴 T³-TAR	本田使用ALL
2	ストリートファイターII	1,420,300	SKY-SHARK ZVUROAS	春麗使用 ALL
3	ストリートファイターII	1,588,900	点点点	ガイル使用ALL ノーミス
4	ダイナミックC.C.	-1	とよけん-守銭奴	1コイン ホールアウト
5	ドンプル	17,280,480	和幸新宿組 NGC-YMT	1コインALL 残-1
6	ルースターズ	1,560,300	SEP-FECT-T・E	1コイン ALL ノーミス
7	デスブレイド	364,800	DJ1-Rのケツヒキ首振って台たたくな!	ファイター使用 7面
8	クライムファイターズ2	73	カジノに来れば「山崎先生」に会える	兵隊くずれ使用 3面
9	ターボフォース	628,100	ゲームなら自分の店でやれ!首伸びシャツ!	1コイン 5面
10	D.D.クルー	21	出せないスコアを狙うケツヒキ邪魔なだけ	1コイン 1面 ガンホー使用

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=15

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983-0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アクロバットミッション	340,300	よしたけ	MISSION5
2	クロスブレイズ	289,300	小松 孝司	2面 アーナルト
3	サンダークロスII	1,416,150	SPLASH-DARK-RIP	2-7 1P
4	ターボフォース	628,700	また金野ピョン吉	5面ボス 1人
5	ファンタズム	5,384,700	稲瀬 英樹	ALL
6	ハットトリックヒーロー	60	風の騎士ことM・W	最終面 西ドイツ
7	チャリオット	3,512,300	川井 勝司	ALL 残4
8	ドンプル	6,087,810	BON!!BER	16面クリア スペシャル3面
9	ニンジャコンバット	7,573	山崎 正敬	ノーマル 7-9 ALL
10	クロスソード	GOLD 14,580	(ひ)KAZだよ	最終面(7)

八千代プレイランドカーニバル ☆=8

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ルースターズ	1,358,900	期待のルーキー! KSD-SAT	1コインALL 残4機 (連)付
2	エドワードランディ	2,949,435	せめて300万は出したかった (敗)(北)GNP	1コインALL ノーマルランク
3	ストリートファイターII (ブランカ(連))	1,572,600	タイガーすりぬけ発見者 GACHAPIN	1コインALL(パ) WKO×14爪×3
4	ストリートファイターII (春麗)	1,505,300	ブラジルの嵐!(超)(激)(甘) KSD-春(研)-FCM	1コインALL WKO×23爪×1
5	ストリートファイターII (ケン)	1,444,500	隆は貧弱だからやめ! KSD-闘神-KAZ	1コインALL WKO×17爪×1
6	ストリートファイターII (E・本田 (連))	1,487,200	そろそろやめたい。 ごんべえ(M)	1コインALL(パ) WKO×8爪×2
7	トライゴン	2,682,470	GMC-WGFC -MAR	ALL EASY (連)付 1UP×1
8	サンダークロスII	2,568,430	ムカッとくるけどやめられない!ごんべえ(M)	1コイン (連)付 3周目7面
9	デスブレイド	454,350	やっと女王様? KSD-GACHAPIN	1コインALL アマゾネスP×0
10	ドンプル	5,139,990	4方向だったらなあ ごんべえ(M)	1コイン 19面

中央プラザ大泉店 ☆=3

東京都練馬区東大泉1-35-6 永楽ビル2F ☎(03)3978-5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,534,800	T³-TAR	春麗
2	ストリートファイターII	1,482,400	サンチェ ひらき	ケン
3	ストリートファイターII	1,442,800	オレンジ	リュウ
4	ストリートファイターII	1,315,600	すーぱーたいむ	本田
5	ストリートファイターII	1,224,200	たんのら	ガイル
6	ゴルフィンググレイツ	-18	デルで会話が出来る男	
7	テキパキ	974,310	LUM	L156
8	上海II	1,526	ちょーきてるよ	
9	ウルトラマン	1,122,830	いぬを見た	
10	ブラックドラゴン	3,001,600	まじかよ!うらルートくん	

池袋プレイランドラスベガス ☆=5

東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゴーリーゴースト (1人PLAY)	482	HDO	ALL
2	ゴーリーゴースト (2人協力PLAY)	720	SAI & HDO	ALL
3	サンダークロスII ((連)なし)	3,083,580	ダイナマイトダディ	4-5 2P側使用
4	デスブレイド ((連)あり)	652,650	JOE & MAC復活希望 ハマキ	ALL ゴーレム使用
5	ルースターズ	1,526,600	CKS-GUCHA	ALL 残×5
6	コットン ((連)あり2周目と1周目)	3,893,630 1,748,230	社員パワー使用 TWL-NYS-イエティ(F)	2周ALL 1周目ノーミス
7	ストリートファイターII (春麗)	1,393,000	なぞの穴うめ君	ALL 連なし
8	ストリートファイターII (E・本田)	1,326,400	BLACK・TRADTION、室	ALL 連なし
9	ストリートファイターII (リュウ)	1,443,100	AQUA通りすがりのY.S	ALL 連なし
10	ストリートファイターII (ケン)(ダルシム)	1,424,200 1,306,000	SAOよろしくTAK 米くってちゅう	ALL 連なし ALL 連なし

ゲームインDAIEI ☆=2

千葉県市川市南八幡4-1-7 ☎(0473)76-9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・シンプソンズ	135,800	那魅ちゃん	ノーマル・R・8 パート・2人設定
2	サンダークロスII	3,512,450	MIRAGE-B・K (ち)	ノーマル 4周目R・7
3	闘神人ブレイザーズ	30,190	SILENT	ノーマル R・3-2
4	デスブレイド	775,500	わをくん	ノーマル・ALL ファイターP×3
5	クライムファイターズ2	100	SILLENT	ノーマル・R、5 ブラッド
6	ストリートファイターII (ガイル)	1,494,100	DUS	ノーマル・ALL P×21
7	ストリートファイターII (E・本田)	1,411,200	T.K	ノーマル・ALL P×22
8	ストリートファイターII (リュウ)	1,391,400	T.K	ノーマル・ALL P×21
9	ストリートファイターII (ガイル)	47人抜き	MIRAGE-MIX (ち)	ノーマル・対戦相1コイン・手募集
10				

ゲームセンターUFO ☆=78

東京都町田市旭町1-7-5 ☎(0427)29-5603

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ガイル、(連))	1,728,400	めざせ200万! (大ウソ)FGK-(乱)	(P)×ALL D×22 爪×0
2	ストリートファイターII (ダルシム、(連))	1,628,900	旭町の謎のインド人 FGK-BIG・Kひ	(P)×ALL D×31 爪×8
3	ストリートファイターII (ブランカ、(連))	1,601,900	以上。 BT(夫)	3万-1 D×26 爪×1
4	ストリートファイターII (ケン、(連))	1,563,500	二兎を追う者一兎をも得ず…まさに見本(乱)	(P)×ALL D×30 爪×2
5	ストリートファイターII (リュウ、(連))	1,564,900	いやおう!	(P)×ALL D×30 爪×2
6	ストリートファイターII (E・本田(連))	1,439,400	新潟からの出張力士 FGK-くり丸	(P)×ALL D×6 爪×0
7	クライムファイターズ2	112	社会復帰しましたか? Mr.しおしお君(変)(蛙)	1cR-5 ブラッド使用
8	アクロバットミッション	884,000	心のオルゴールが… FGK-TOM	1cALL 1ミス (連)
9	デスブレイド	1,065,900	いけないアメリカ旅行 真只中!CATでしゅ	1cALL (連) (P)×6アマゾネス
10	闘神人ブレイザーズ	57,160	頭突きはすてき…♡ URX-BT、(夫)	1c 4-1 KO×362

ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー ☆=117

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262-2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	D.D.クルー(1P) (4PVer)	373	G.M.C.らじあめ	ノーマルALL 3人目使用
2	D.D.クルー(1P) (4PVer)	390	JAG-IGA。 私はえばらの裏切り者!	ノーマルALL 4人目使用
3	クロスソード(1P)	残G=31690	Mr.まさし君 (のりのりで解説君)	ノーマルALL 一章スタート
4	キングオブザモンスターズ(1P)	1,000,510	熱血百万小僧!! EGC-神宮寺-STR	ノーマルALL ロッキー使用
5	クイズクエスト(1P)	1,332,000	HID	ノーマルALL 95%
6	コットン(連) (1周)	1,246,110	洋の字	ノーマルALL
7	コットン(連)(2周)	2,166,860	東京主水	ノーマルALL
8	クライムファイターズ2 (4PVer)	1000PtS+α	TYRANT-ひむ ふりむけば○○女。	ノーマル ホーク 7-2で達成
9	D.D.クルー(1P) (2PVer)	396	JAG-IGA。 H.S先生お許しを。	ノーマルALL 4人目使用
10	デスブレイド (ゴーレム)	421,000	矢野 奏ニセモノ 実はブレード	ノーマル ALL

プレイランドスカイシアター ☆=36

埼玉県深谷市西島町2-20-25 ☎(0485)73-8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クロスソード	残GOLD=28,450	GIL ライト	第7章 その9 (1コイン)消せねー
2	クライムファイターズ2 (ガントレット・筐体)	820	中学生の電源切り攻撃 1000が逃げた。柊BUG	3周目EX-ST キャラ=ブーマー
3	ルースターズ	1,584,500	トレーニングは1日7分 ESSAY-REO-SP	ALL ノーマル 4UP ノーミス
4	チャリオット(連)	4,401,700	全国的 大反響! 視力回復促進(研)	ALL ノーマル 残×4 3UP
5	ドンプル	17,924,015	先月は棚からボタモチ ESSAY-EPT(仕)	ALL ノーマル 残×6 9UP
6	デスブレイド(連) (ワー・ウルフ)	1,054,600	パンパンパンウー EGC-(神)STR	ALL ノーマル P×6
7	ストリートファイターII (E・本田)	1,512,400	荏原の皆さん又、来てね ストII引退JUN(宿)(屋)	ALL ノーマル WKO×17 ツメ×3
8	ストリートファイターII (春麗)	1,507,900	まだ高校生ゲーマー! ESSAY-(ヒ)流PAR	ALL ノーマル WKO×23 ツメ×0
9	ストリートファイターII (ケン)	1,363,600	来ると言って来ねー奴! 進歩なし! E-0が3つ	ALL WKO×8 ツメ×1 バイソンバルログ落ち
10	ストリートファイターII (リュウ)	1,353,000	彼も高校生ゲーマー(笑) JAG-IGA	ALL WKO×13 ツメ×2 ベガタル落ち

ゲームセンターコパIII ☆=32

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダークロスII (1P・(連))	3,614,450	あと約3分の2でなかった!あーあ!かまし	5-4 2P側 ノーマル設定
2	アクロバットミッション (1P・(連))	685,900	アクロバットしすぎて骨折しそう!?MST	ALL ノーマル設定
3	チャリオット (1P・(連))	4,362,300	JET SKIの男! (とつぎ大好き男)	ALL 残×4 ノーマル設定
4	ドンプル (1P・(連))	8,050,390	マンホール埋め立て屋 RAG.T.-TEM	ラウンド19 ノーマル設定
5	ゴルフィンググレイツ (ベテラン使用)	-23	ホールインワンGO! RAG.T.-TEM	ALL ノーマル設定
6	ストリートファイターII (リュウ・(連))	1,446,500	かましそれはかまし! わけわからん!かまし	ALL P×22 ツメ・0
7	ストリートファイターII (ブランカ・(連))	1,584,500	金使いキングマン!! N.ARC-IZA(T)	ALL P×22 ツメ・0
8	ストリートファイターII (春麗・(連))	1,520,000	夜の座談会は朝まで! N.ARC-MIT	ALL P×21 ツメ・3
9	ファイナルラップ2 (2Pプレイ)	2'05"91	G・M・C・MIE & N.ARC-ZAP	ALL アメリカ ノーマル設定(穴)
10	ジャイラス	999,990+α	この頃不完全燃焼中! N.ARC-SUP	ステージ88達成 ノーマル設定 (穴)

荏原ゲームコーナー ☆=141

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)3781-4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	闘神人ブレイザーズ (アキラ)	53,100	POW様。留守はまかせて!MSK-MIS	4-2ボス※全機種ノーマル設定。
2	D.D.クルー (4PVer.F.F)	401	無敵でステキな教祖様! EGC-(旅)POW様	ALL エプリなし
3	D.D.クルー (4PVer.キング)	405	JAG-ドラ博H.S 改めスノブラ教珍保子	ALL エプリなし
4	D.D.クルー (4PVer.バスター)	370	新興宗教POW様教のパシリ!JAG-いが	6面ボス エプリなし
5	デスブレイド (ワーウルフ)	1,151,850	渋谷すーるぽんを救え! POW様教(神)STR	ALL(連) P.B.×7
6	チャリオット(1P)	4,746,100	毎月全国2位独占!! HST-(お)SPT	ALL(連)
7	ストリートファイターII (E・本田)	1,605,000	POW様教の会計係! (E)SSC-VAP	ALL(連) つめ4 リュウはずし
8	ストリートファイターII (ブランカ)	1,630,800	私の声を聞きなさい。 EGC-教祖POW様	ALL(連) パーフェクト
9	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,598,100	かとリック教裏切者! 猫ぴんく-(図)	ALL(連) つめ0 パーフェクト
10	キングオブザモンスターズ (1P)	1,015,420	実はPOW様教影の支配者!?EGC(神)STR	ALL

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗)	1,368,900	M・M	ノーマル 連なし
2	ストリートファイターII (E・本田)	1,381,600	GOK	ハード 連なし
3	ストリートファイターII (ブランカ)	1,022,300	Nピケ参上! HAT-SZK(委)	ノーマル 連有り
4	ストリートファイターII (リュウ)	1,073,400	神成	ノーマル 連なし
5	ストリートファイターII (ダルシム)	1,421,800	さとちゃん24	ノーマル 連なし
6	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,112,300	新田舎・中校長見参! HAT-SZK(委)	ノーマル 連なし
7	クライムファイター2	72	H・K	ノーマル
8	アクロバットミッション	493,000	JAPANESE ラスタマン	ノーマル 連なし
9	E.D.F.	899,800	西のらふある	ノーマル
10	スーパーバレー'91	74,230	ケン	ノーマル 男子 ALLクリア

君こそゲーメスト!

ゲーム	区分		スコア	ネーム	店舗
サンダークロスII	サンプルバージョン	(連)付き	6,035,400(9−4)	GAC-ZMK	個人申請　アイリン夢空間（岐阜）
		(連)なし	4,287,840(6-3)	IML²-YUJ	キャノン最前線（愛知）
	発売バージョン	(連)付き	6,681,310(8−3)	星白金−HIR（ビガー白金はひむ夫）	個人申請ジョイフルランドヒノーズ下井草（東京）
		(連)なし	5,148,550(6−4)	BOM(N・H(ど)に50万勝ち)	個人申請Dino（大阪）
D.D.クルー	2Pバージョン	ガンホー	387	ESSAY−SOL バスターALLでバスタオル	ハイテクセガ高崎（群馬）
		F.F.	393	最近よく来る荏原の重鎮 EGC−(旅)POW	キャッスル&YOU²（東京）
		キング	388	G.M.C.らじあめ	ビッグキャロット京都（京都）
		バスター	396	JAG−IGA。H.S先生お許しを。	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー（東京）
	4Pバージョン	ガンホー	304(5面ボス)	G.M.C.R−I	モンキーハウス本館（福岡）
		F.F.	401	無敵でステキな教祖様! EGC−(旅)POW様	荏原ゲームコーナー（東京）
		キング	405	JAG−ドラ博H.S 改めスノブラ教珍保子	荏原ゲームコーナー（東京）
		バスター	390	JAG−IGA。私はえばらの裏切者!	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー（東京）
ゴーリーゴースト			482	HDO	池袋プレイランドラスベガス（東京）
				(ペ)	アミューズ&レストメイヨー（兵庫）
闘神ブレイザーズ			78,270	うしに敗北!無念!!「やるな動物」LCN	アミューズ&レストメイヨー（兵庫）
クロスソード			残りゴールド31690	Mr.まさし君（のりのりで解説君）	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー（東京）
アクロバットミッション	(連)付き		918,400	闘龍−MATSU(龍)	個人申請　シグマ・レジャック（愛知）
	(連)なし		885,100	FGK−TOM	個人申請ゲームセンターUFO（新潟）
クイズクエスト			※5,501,000	PIA-JAN	チャレンジバンバン（愛媛）
あしたのジョー伝説			214,400	やりきれない気持ちを子ジャパ公にぶつけろ!	弘前ハイローザスペースランド（青森）
ラッドラリー	SUNSET		2′53″264	ESSAY−SOL	ハイテクセガ高崎（群馬）
	NIGHT		2′54″183		
	RAIN		2′53″643		
	MOUNTAIN		2′54″183		
クイズ大捜査線	シナリオ1		※155,000	PIA−CNTI	チャレンジバンバン（愛媛）
	シナリオ2		※181,500	(貧)びびる立原(困)	
チャリオット	(連)付き		4,765,100	牛	アミューズ&レストメイヨー（兵庫）
ルースターズ			1,669,300	すさまG−Rカモネ(コ)	ハイテクセガ金沢（石川）
ドンプル			19,278,050	CHAT−ああるじーぶー	キャッスル&YOU²（東京）
デスブレイド	(連)付き		1,151,850	渋谷すーるぼんを救え! POW様教(神)STR	荏原ゲームコーナー（東京）
クライムファイターズ2			1000+α	TYRANT−ひむ ふりむけば○○女。	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー（東京）
クロスブレイズ	ロイ		9,999,990	プリバリのNAM	ビッグキャロット京都（京都）
				(自)(恋)(人)EXCEL−CYRTIS−さとー君	キャッスル&YOU²（東京）
				がんべあファンクラブ会員はむはむ	個人申請プレシティキャロット駒沢（東京）
	アーノルド		6,503,500(最終面)	がんべあファンクラブ会員はむはむ	個人申請蒲田キャロットハウス（東京）
ストライクファイター			153,036,980 HIT678	EXTENDII-帝(龍) 帝だよ!亭じゃないよ	イエローハット（愛知）

その1

今月は、先月10店未満のゲームがほとんど。さっそく解説していきましょう。

今月一番人気はサンダークロスII。サンプルバージョンと発売バージョンでは、それぞれの標準設定が違うので分けて集計です。また、(連)付き(連)なしでも分けています。しかし、先の周にいくとボスの固さが異常になるので1000万点は遠い!?

D.D.クルーもアップライト版（4Pバージョン）とテーブル版（2Pバージョン）で大きく差が出る（ライフ、エブリエクステンド）のでバージョン別で集計。さらに、プレイヤーの要望でキャラ別集計となりました。

ゴーリーゴーストは1Pのみ集計です。しかし、いきなり同点。

闘神ブレイザーズは、今回のニューゲームの中ですべりこみで10店オーバー。しかし、いきなりクリアが出ています。しかし、

クロスソードは、点数がないので残りゴールドで勝負。しかし、クリアが1人しかいないほど難しいゲーム。

クイズクエスト、クイズ大捜査線は先月のスコアがそのままトップです。しかし、クイズクエストの悪魔ボーナスはひどすぎる…。

あしたのジョー伝説も全面クリア達成です。

ラッドラリーは1人で独占。申請店が少ないぞ。

タイトー小田原周辺 ☆=56

神奈川県小田原市栄町12-13-19　☎(0465)23-5455

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ノーマル、ダルシム）	1,324,500	でん部マスターにカマ掘り昇竜拳　血祭り君	1コインALL P×22　D×1
2	ストリートファイターII（LV4、リュウ）	1,367,500	うにとろから浮気FOX君のばかーちびでぶ	1コインALL P×22　D×3
3	ストリートファイターII（LV4、ケン）	1,368,600	バイトの女でアッパーカットちびでう (浅)(談)	1コインALL P×22　D×5
4	ストリートファイターII（LV4、E・本田）	1,204,500	マスターから巨乳レンタルうりこん男FOX	1コインALL P×18
5	ストリートファイターII（LV4、ガイル）	1,314,400	100万円巨乳ハンター出場希望!!FOX(光)	1コインALL P×20　爪×1
6	パロディウスだ!（ノーマル、(連)有り）	1,510,600	あ9早く飯おごって! ペン太郎好き♡よしお	2-2　10万×3 ペン太郎
7	アクロバットミッション（ノーマル(連)有り）	780,600	巨乳ハンターもとい(あ) 巨乳マスターNAO⑨	NM×4　残×2 1コインALL
8	レーシングビート（日本）	4′03″92	チャッチュラーメン指8本カンスト(S)-血祭り君!!	ノーマル・ALL NEWVER
9	エアインフェルノ（実戦）	999	うわーだ、だめだあーもれた、、、NAO(禁)	1コインALL ノーマル
10	R-タイプII（ノーマル、(連)）	1,196,300	ありす様、コミケではありがたう　PUL	1コインALL 超一っゲロ

ファンタジアキャロットタマプラーザ店 ☆=3

神奈川県横浜市緑区美しが丘1-6-8　☎(045)903-4058

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	チャリオット	4,403,200	駒キャロの男　おにやん	輸出Ver
2	ストリートファイターII（ケン）	1,269,800	インタプリタくん	ALL
3	ストリートファイターII（E・本田）	1,304,800	K.IKEDA	ALL
4	ストリートファイターII（春麗）	1,472,800	斉藤　武士	ALL
5	ストリートファイターII（ザンギエフ）	1,184,100	コンパイラくん	ALL
6	ストリートファイターII（ブランカ）	1,249,900	アセンブラちゃん	ALL
7	ストリートファイターII（ガイル）	1,253,900	M.I	ALL
8	クライムファイターズ2	71	フランシューム=ベーカー	
9	ゆうゆのクイズでGO!GO!	459,580	次は学パラだ!タルるート(は)	ALL
10	デスブレイド	426,000	じゅげむじゅげむ以下省略	9面

ニュースター ☆=1

山梨県甲府市中央5-20-16　☎(0552)28-8923

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サンダークロスII	1,798,680	ANP	3-3　ノーマル (連)なし
2	ルースターズ	1,343,800	R.Y	1コインノーミス 残機5　(連)なし
3	チャリオット	3,784,000	ANP	1コインALL 残機3　(連)なし
4	ストリートファイターII	1,006,200	DDT-SY	ザンギエフ 1コインALL
5	ストリートファイターII	1,079,200	TAKAO	1コインALL ダルシム
6	ストリートファイターII	1,243,600	DDT-SY	1コインALL リュウ
7	ストリートファイターII	1,097,200	B.A.K	1コインALL E・本田
8	闘神ブレイザーズ	87,309	オーベルシュタイン堀内	K.0452
9	D.D.クルー	26	たおからぼたもち	バスター使用
10	デスブレイド	78,700	J.K.J	ファイター使用 4面

西銀座ゲームプラザ ☆=3

山梨県甲府市中央1-12-43　☎(0552)32-5656

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ブランカ）	1,424,500	ANP	ALL(パ)だ!
2	ストリートファイターII（ケン）	1,394,200	Mr-K	ALL　P×22
3	ストリートファイターII（リュウ）	1,354,400	T-M	ALL　P×21
4	ストリートファイターII（春麗）	1,388,900	リュウ	ALL(パ)
5	ストリートファイターII（E・本田）	1,344,100	T-H	ALL　P×21
6	ストリートファイターII（ザンギエフ）	1,194,700	ACE	ALL
7	コラムス	99,999,999	ANP	L=295 6時間
8	クライムファイターII	73	©MEP-TEL	R=3　ボス
9	サンダークロスII	1,422,190	ムシくん	設定=5 2-7
10	サンダークロスII	2,099,040	ANP	設定=3 3-5

がらんがらん

長野県駒ケ根市赤須東6-3

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,383,200	NEW-F-TM-O.D	ALLクリア リュウ
2	ストリートファイターII	1,361,400	M・A・S	ALLクリア E・本田
3	ストリートファイターII	1,319,500	GRIFIN	ALLクリア ガイル
4	ストリートファイターII	1,218,300	JOKER	ALLクリア 春麗
5	ストリートファイターII	971,900	CRT	ALLクリア ケン
6	ニンジャコンバット	1,427	ZZA!(か)	3-3
7	ジェミニウイング	866,120	ZZA!(か)	R-7
8	ポールポジションII	41,790	I　Saak　Lufy	SuZuKa 3周目　2位
9				
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆=5

長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1　☎(0263)35-6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サンダークロスII	3,688,220	Tiny-DIL	ノーマル　5-4 赤(連)のどがかれた
2	ゴーリーゴースト（1P）	469	Tiny-MID 甘利、甲田、元気?	ノイーマル　ALL 112→137→126→94
3	クライムファイターズ2（ブラッド）	129	R.N	ファウストのアホ!!　エキストラ
4	チャリオット	4,176,600	Tiny-BIE	ノーマル　ALL 1ミス　(連)
5	ドンプル	2,746,140	前期試験が終わった時点で来年どうなるか	だいたい見当がつく。今年はどうだ
6	デスブレイド（シンディー）	874,300	NARC-U11-紫瞳姉	ノーマル　ALL 10万×4
7	ストリートファイターII（春麗）	1,471,500	T・PAC-Y.Y	D×16ツメ×0
8	ストリートファイターII（リュウ）	1,463,400	T・PAC-Y.Y	D×16ツメ×2
9	ストリートファイターII（ケン）	1,457,900	KLM	D×19ツメ×0
10	ストリートファイターII（ブランカ）	1,279,900	EFI	

ゲームタウンファンタジー ☆=3

長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎(0266)72-5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（(連)無し、ガイル）	1,340,900	JIN	今度また対戦やりませう!FDAより
2	ストリートファイターII（(連)無し、ダルシム）	1,308,000	CHU、Q	P×20 爪×3
3	ストリートファイターII（(連)無し、春麗）	1,409,100	DES-GBY	P×22 爪×0
4	ストリートファイターII（(連)無し、ブランカ）	1,248,300	勝新(板)	ヤクザの事務所へなぐり込み!
5	ストリートファイターII（(連)無し、ケン）	1,296,700	KAM	そこで一言「やってるね!」
6	ストリートファイターII（(連)無し、リュウ）	714,700	Sちゃ!	次の日みごとに東京湾! BOH…。
7	デスブレイド（(連)無し、ドラゴン）	201,400	DES-GBY	またFTGで対戦やろうぜ!
8	クロスソード（1P）	第五章最後	DES-GBY	ヤクザになぐりこみ!やってるね?　BOH
9	スーパーバレー'91	118,810	DES-(ヤ)なんかこわくない!-BOH	女達!!（女子チームのことらしい）
10	琉球	391,860	EBI	"スカ"がこわい…。

イエローハット ☆=99

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎(052)452-5602

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター	153,036,980	EXTEND II -帝闘帝だよ!亭じゃないよ	HIT678 残1
2	クロスブレイズ	7,425,700	Tai Eagle (大阪人)	7面ラストボス ROY
3	ゴーリーゴースト (1人で!)	465	GAC-BUG.	1PALL ZIP
4	ゴーリーゴースト (2人協力)	634	7才愛好会E.T闘アンドJJY闘	ZIP、ZAP ALL
5	闘神人ブレイザーズ	61,890	えふえふぢぇい!	K.0460 グレン
6	サンダークロスII (青い奴)	3,810,210	闘龍-MATSU闘	5-4連付
7	サンダークロスII (赤い奴)	4,534,980	HKR	6-5連付
8	ランパート	105,477	G.P.-A.由弥	中級ALL
9	スターブレード	このくらいがふつう 1,000,000	1コインでクリアは、出来るのか?	当店ただいま一番人気です。ピロリ
10	アーガス	4,095,010	ついに!復活ZKS名人!!まだまだやるぜ!	エリア12　ん 人生これからだ。

キャノン最前線 ☆=60

愛知県岡崎市康生通東1-6　☎(0564)25-2612

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	チャリオット (1P・連なし)	4,462,400	IML-MAD㋟ 先月TOPはおれだ!	ノーミス　ALL 金パターン×2
2	サンダークロスII (2P側・連なし)	4,287,840	IML-YUJ	6-3
3	ストリートファイターII (リュウ)	1,413,900	K・M㊍	ALL　P×22 W×11　つめ×1
4	ストリートファイターII (ブランカ)	1,443,100	かみら㋩	ALL　P×21 バイソンのがし
5	ストリートファイターII (E・本田)	1,421,700	IML-PET	ALL　P×22 つめ×1
6	クイズクエスト (1P)	3,404,000	TPL	ALL
7	クイズブレイズ (1P)	2,226,000	K・D	7面
8	ターボフォース (1P)	665,800	6面いってうれしい人 (byオオサワさん)	6面
9	サンダークロスII (2P側)	3,850,000	AKI㋟	5-5
10	ストリートファイターII (ザンギエフ)	対戦者求ム!!	ダルシム以外ならOK	強すぎて相手がいない豊橋の山田!

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=22

愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎(0532)55-8611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,313,500	STS	ダルシム ALL
2	ストリートファイターII	1,455,900	EW-MOL	ガイル ALL
3	チャリオット	4,016,900	EW-MOL	ALL 残3
4	ルースターズ	1,450,800	Egg　PLANT	ALL ノーミス
5	ドンプル	7,332,750	SG-砂原君の命 -ELF	22面
6	クロスブレイズ	4,517,500	H.G	St.7 ロイ
7	クライムファイターズ2	94	FFJ	St.5 ブーマー
8	サンダークロスII	3,737,980	HIK	5-2
9	ゴーリーゴースト	457 619	H.G H.G+SDA	1PALL 2PALL
10				

天野スポーツのゲームコーナー ☆=6

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56-2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ガイル)	1,432,500	TATSU,I やったALL	1コインALL ノーマル
2	ストリートファイターII (E・本田)	1,311,300	Pussy-MRI	1コインALL ノーマル
3	ストリートファイターII (ダルシム)	1,308,500	安城のアジャパー杉浦ノブナオ	1コインALL ノーマル
4	ストリートファイターII (ブランカ)	1,336,700	Pussy-MRI	1コインALL ノーマル
5	D.D.クルー	225	AMN	1コイン4面 ノーマル
6	出たな!!ツインビー	2,359,000	HAYASHIBARA	1コイン1周2面 ノーマル
7	U.S.ネイビー	2,296,990	Hawkins	1コインALL F18ホーネット
8	パンクショット	110	佐々木真哉	1コインALL
9	パロディウスだ!	1,108,700	Pussy-MRI	1コイン2-1
10	スペースガン	541,300	EXP-RAMIA	1コイン ノーマル

ビッグキャロット京都 ☆=105

京都市上京区河原町今出川下る梶井町447-14ジョインシティ・プランタンB1F　☎(075)211-4429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダークロスII	5,469,220	主馬ブッ殺す!! INGS-N.H㋣会長	6周目7面　㊜ 2P側
2	ザ・シンプソンズ	149,000	WZH	ALL　ホーマー
3	D.D.クルー	388	G.M.C.らじあめ	ALL　キング 1up×5
4	クロスブレイズ	9,999,900	ブリバリのNAM	ALL　ロイ
5	ラッドモビール	残り68秒	UDA-ZIP	ワープ無ALL
6	出たな!!ツインビー	4,411,550	京都のしおしお君!! ベジータ㋮	2周ALL 10回目
7	パイプドリーム (Bコース)	3,766,290	UYK㊅	レベル1スタート ALL
8	パイプドリーム (Cコース)	5,138,930	UYK㊅	レベル1スタート ALL
9	コラムス(ハード)	99,999,999	春香	L=295 J=9999
10	ブロクシード (ライン数部門)	455ライン	ISP.	702255pfs レベル71　㊜

HI-TECHSEGA金沢店 ☆=25

石川県金沢市片町1-3-9　☎(0762)21-9115

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デスブレイド (ファイター使用㊜有)	881,900	クレクレ	ノーマル設定 ALL、P×4
2	ルースターズ (㊜有)	1,669,300	すさまG-Rカモネ㋙	ノーマルALL 残×6
3	チャリオット (㊜有)	4,281,000	片ちん大王㋕	ノウマルALL 残×4、1ミス
4	ドンプル (㊜有意味無)	7,548,040	Mr.ぽっかい	ノォマル、R20 31／70
5	ストリートファイターII (リュウ使用㊜無)	1,497,300	FGK-VIRGO	ストIIは全て工設 ALLパ、D×19 C×1
6	ストリートファイターII (E・本田使用㊜有)	1,523,300	GOR-ISD㋠	ALL、P×21 D×13、C×3
7	ストリートファイターII (ブランカ使用㊜有)	1,495,100	TNK-EXPO夫 (ブウ)	ALL、P×21 D×?、C×0
8	ストリートファイターII (ガイル使用㊜無)	1,610,000	GOR-NZM	ALL、P×21 D×16、C×0
9	ストリートファイターII (ケン使用㊜有)	1,470,300	すさまG-ARIES㋵	ALLパD×14 C×2
10	ストリートファイターII (ザンギエフ使用㊜有)	1,419,200	GOR-ちょとのび太㋶	ALL、P×21 D×12、Bミス×1

ウィルトークTAITO金沢 ☆=14

石川県金沢市片町1-4-11　☎(0762)62-9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (リュウ㊜無し)	1,212,300	昇龍拳で決めろ同好会	ノーマルALL
2	ストリートファイターII (ザンギエフ㊜無)	1,150,000	松本考司、帝国騎士団返せ!	ノーマルALL
3	ストリートファイターII (E・本田㊜無)	1,123,700	まちゃ	ノーマルALL
4	ストリートファイターII (ダルシム㊜無)	1,293,700	松本考司、お前は悪魔の子なのか	ノーマルALL
5	ストリートファイターII (ケン㊜無)	1,278,600	さすらいのゲーマ参上しかし修業が足りぬ!	ノーマルALL
6	ハードドライビン	183,760	RICH-CURTIS	ノーマル
7	クイズ三国志	9,999,999+α	めざせ!史上最高クイズ王!by石坂浩二	ALL　99.2% (穴ウメ)
8	ハレーズコメット	295,770	AKD　時間がなかったんだってばさ	㊜付 (穴ウメII)
9	アクロバットミッション (㊜有)	477,100	B.J	5面　ボス ノーマル
10	出たな!!ツインビー	2,945,300	片ちん大王　伝七はヨヨヨイ!	ノーマル

扇が丘レジャーセンター ☆=13

石川県石川郡野々市町高橋町86-2　☎(0762)48-3765

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デスブレイド	563,500	ZENちゃん	ALL ファイター使用
2	クラッチヒッター	0.475	SOXしたい	
3	サンダークロスII	3,852,750	HBFC会員No.4 B.J	5-4　㊜
4	チャリオット	4,401,300	470万はムリ?㋕	ALL　ノーミス 残5　㊜
5	ザ・マシン	4,216,328,690	ZZZ	
6	カクタスジャックス	63,884,090	JMJ	
7	ハイパーオリンピック	821,100	D.K	
8	シンプソンズ	131,700	ATO	
9	闘神人ブレイザーズ	17,300	FRR	STAGE2-3
10	D.D.クルー	257	すさまG-カモネ㋙	

ゲームインカナザワ ☆=8

石川県金沢市安江町3-4　☎(0762)31-3526

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デスブレイド	1,074,050	CLE-CRE	ALL　P×6 ファイター㊜付
2	ストリートファイターII	1,361,600	人間五十年戦国魔王信長	ALL　リュウ P×21　D×5
3	ストリートファイターII	1,402,300	J-だうだう-JOE	ALL　ケン P×22　D×7
4	ストリートファイターII	1,435,800	KRT-KOS	ALLザンギエフ P×21　D×4
5	ストリートファイターII	1,429,400	KRT-RIK	ALL　春麗 P×21　㊜無
6	クイズ三国志	8,009,600	旅するAKD	ALL 劉備
7	D.D.クルー	371	KRT-KOS	R.7　BOSS エフエフ
8	サンダークロス	20,000,000+α	エッチブリバリNo.4 B.J-はらへった	15周目5面 残×99+α
9	コラムスII	76,998	SCOTCH ハイテクぬかせ!	S.17 J.1645
10				

ゲームセンター大野プレイランド ☆=6

福井県大野市陽明町1-1401　☎(0779)65-1146

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (リュウ)	1,136,700	M.エテ公	ALL　1コイン ③×12⑤×3⑧×2
2	ストリートファイターII (E・本田)	1,346,600	K.Y和	ALL1コインパーフェクト ③×14 ⑤×6 ⑧×2
3	ストリートファイターII (ケン)	1,126,700	Y.Y洋	ALL　1コン ③×11 ⑤×6 ⑧×2
4	ストリートファイターII (ダルシム)	1,116,800	ABK-福岡	ALL　1コイン③×12⑤×4⑧×2
5	ルースターズ	1,322,200	KUMA-Ⓚ³	1コインALL 残4　140万が限界?
6	チャリオット	3,439,500	FNL-KWAOⅡ	1コインALL 残2
7	コットン	825,460	Mr.CAT	1コインALL ノーミス
8	ニンジャキッズ	2,282,190	JIJI-松	1コイン 最後
9	クロスソード	四章	JIJI-松	1コイン正門のブラックナイト
10	雷牙	1,836,020	FNL-KWAO	1コイン 2周ALL

ハイテクセガ万代店&駅前店 ☆=7

新潟県新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F　☎(025)241-1025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (リュウ)	1,283,400	JPP	
2	ストリートファイターII (ブランカ)	953,900	裏パーフェクト成功 KAN君	ALL　P×13 たるミス
3	ストリートファイターII (春麗)	1,430,500	TOM	ALL×21 DKOドロー×17
4	ストリートファイターII (E・本田)	1,172,900	?	
5	ストリートファイターII (ケン)(駅前店)	1,257,000	RYU-WIN	ALL
6	ストリートファイターII (ガイル)(駅前店)	1,393,100	RAC	ALL
7	ルースターズ (駅前店)	1,641,200	ARRØW-Y. S. GIGA Ⓡ	ALL 残×7
8	チャリオット (駅前店)	2,193,900	のんびり娘ココアですわー	ステージラスト面
9	ドンプル (駅前店)	4,268,420	IYNA	16面
10	ファンタズム (駅前店)	1,589,400	NG姫COCOA & 40ですわ	ALL

ハイテクセガ長岡&高田

新潟県長岡市坂ノ上町2-4-5　☎(0258)36-3464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,081,200	副会長　III	1コイン　ALL 本田使用
2	オーライル	7,086,220	ストII攻略が大キライだ!!スーパーゲーマー	¥400円使用 ALL　4機
3	ストリートファイターII	1,344,000	ALNピロテースノおっぱひFC会長	ガイル
4	ガンフォース	2,148,300	赤道小町　ドキッ斎藤	ALL
5	ギャラガ88	818,860	ゲーム少年	
6	デスブレイド	562,300	Ⓚ	ファイター使用 ALL
7	アイレム エアデュエル	497,700	ゲーム小僧	
8	ボナンザブラザーズ	812,200	CDL-FZR改め C-FAG	10面
9	鮫!鮫!鮫!	623,090	ゲーム小僧	
10	ワルキューレの伝説	976,060	T.A	

プレイシティキャロット長岡店

新潟県長岡市大手通1-4-9グランドマンションメゾン大手1F　☎(0258)36-7161

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゴーリーゴースト (1人PLAY)	468	JOB-あつし	ALL
2	ゴーリーゴースト (2人協力PLAY)			
3	クイズ三国志			ALL　劉備
4	クイズ三国志	8,262,500	JOB-あつし	ALL　曹操 93.5%
5	クイズ三国志	7,883,300	JOB-あつし (50万落ち)	ALL　孫権 93.9%
6	クイズ三国志	9,100,100	JOB-あつし (90万落ち)	ALL　呂布 91.2%
7	コットン	2,025,870	K.K	2周クリア
8	ドンプル	3,216,890	PUZZLER㊛ (また申請してね!)	10面 秋葉山記念?
9				
10				

オレンジハットとなみ店 ☆=2

富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ブランカ) (E・本田)	1,437,400 1,347,400	パチスロ4日で30万の86くん!	ALL㋩ ㊜ 19/22　DKO×2
2	ストリートファイターII (ケン) (ザンギエフ)	1,346,500 1,322,300	南　健 AKU	ALL㋩D×4 爪×1 21／22
3	クロスブレイズ	2,636,000	××!	7面　BOSS
4	ダイナマイトデューク	1,185,500	CAOTICK THUNDER	ALL　㊜
5	レインボーアイランド	20,171,560	CYARY　☆	ALL　残7 R-40で1回ZAP
6	サイバリオン	14,320,780	帰って来たボサノバ OYZ	ALL　ノーミス×1 エンディングNo.10
7	悪魔城ドラキュラ	999,900	「だめだ出来ない…部長!教えて下さい僕は	「有田さん来て来て!」「何だよ」
8	戦場の狼	355,600	一体どうすれば。」「相,御前にはまだ命があ	「あんな所にチャリオットの2面の
9	サンダークロスII	928,420	るじゃないか。」「命…」「そう。命だ。」…さら	BOSSが!」「バカ!ありゃデイ
10	戦いの挽歌	445,360	ば宇宙戦艦上用賀使い捨ての戦士達	ーノだよ。今横向いてんだよ。」

ゲームインセガ高岡 ☆=4

富山県高岡市末広町元畑50-1　☎(0766)24-5883

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗)	1,331,300	がっつオソ松	ALL 連射無し
2	ストリートファイターII (ダルシム)	1,242,300	アカイタカミ	ALL 連射無し
3	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,204,600	ヒグチキミコ	ALL　㋩×20 連射無し
4	ストリートファイターII (E・本田)	1,085,000	ヒグチキミコ	ALL 連射無し
5	ストリートファイターII (ガイル)	998,400	小林良太	ALL 連射無し
6	サンダーゾーン	6,368	SDI-APPLE綾姫	ALL　永パ使用せず　連射無し
7	コットン	880,040	わん!	ALL　4人設定 連射無し　1周
8	ガンフォース	2,114,500	SDI-"こもりまなみ"綾姫	ALL 連射無し
9	エアバスター	887,270	㊌	ALL　EASY 連射有り
10	スカイソルジャー	4,495,650	SDI-わん!綾姫	ALL　ランク2 連射有り

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.39	No.53
No.40	No.54
No.41	No.55
No.42	No.56
No.44	No.57
No.46	No.58
No.47	No.59
No.48	No.60
No.49	No.61
No.50	No.62
No.51	No.63
No.52	No.64

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト
バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.39（'89　12月号）
No.40（'90　1月号）
No.41（'90　2月号）
No.42（'90　3月号）
No.44（'90　5月号）
No.46（'90　6月号）
No.47（'90　7月号）
No.48（'90　8月号）
No.49（'90　9月号）
No.50（'90　10月号）
No.51（'90　11月号）
No.52（'90　12月号）
No.53（'91　1月号）
No.54（'91　2月号）
No.55（'91　3月号）
No.56（'91　4月号）
No.57（'91　5月号）
No.58（'91　6月号）
No.59（'91　7月号）
ザ・ベストゲーム
No.61（'91　8月号）
No.63（S　F　II）
No.64（'91　10月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社
☎03-3293-9321

キリトリ線

●ゲーメスト発売日締め切りのスコアで翌日消印有効●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名				
スコア	PTS.	月　日	達成	
面　数		備　考（タイム・残機）		
難易度 機数設定				
ゲームセンター	名前			
	住所		電話	
スコアネーム				
感想・その他				

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行

(ふりがな) お名前	年齢　(　　)歳 性別　(男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　）	

キリトリ線

キリトリ線

No.38('89 12月号)
特集:AMショー



No.40('90 1月号)
特集:クォース



No.41('90 2月号)
特集:ゲーメスト大賞



No.42('90 3月号)
特集:グラディウスIII



No.44('90 5月号)
特集:AOUショー



No.46('90 6月号)
特集:コナミ特集



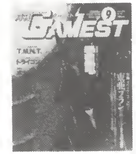
No.47('90 7月号)
特集:パロディウスだ!



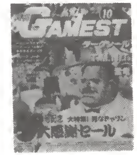
No.48('90 8月号)
特集:就職最新情報



No.49('90 9月号)
特集:東亜プラン



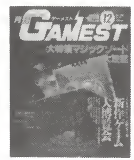
No.50('90 10月号)
特集:大感謝セール



No.51('90 11月号)
特集:マジックソード



No.52('90 12月号)
特集:AMショー



No.53('91 1月号)
特集:もしものゲーム



No.54('91 2月号)
特集:ゲーメスト大賞



No.55('91 3月号)
特集:ドラゴンセイバー



No.56('91 4月号)
特集:SNK新時代



No.57('91 5月号)
特集:AOUショー



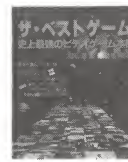
No.58('91 6月号)
特集:ストリートファイターII



No.59('91 7月号)
特集:ストリートファイターII



No.60('91 7月号増刊)
ザ・ベストゲーム



No.61('91 8月号)
特集:ストリートファイターII



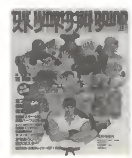
No.62('91 9月号)
特集:ストリートファイターII



No.63('91 10月号)
特集:全日本ストII大会



No.64('91 10月号増刊)
ストリートファイターII



君こそゲーメスト！

その2

コットン	1周目 (運)付き		1,748,230	社員パワー使用	池袋プレイランドラスベガス (東京)
コットン	2周目 (運)付き		3,893,630	TWL-NYS-イエティ(F)	池袋プレイランドラスベガス (東京)
ランパート	昇進		109,300	ウーマンボB.J	個人申請ゲームスペース垂水(兵庫)
ハットトリックヒーロー			84	全国一のストライカー: あいばゆう	個人申請 西友越谷キャロットハウス (埼玉)
レーシングビート	FRANCE		3′15″30	ヘイ、ハマーオープロポァー! (E)CYR-CBY	キャッスル&YOU² (東京)
レーシングビート	U.S.A.		3′42″59	僕、勉強します!! EXL-CYR-CBT	キャッスル&YOU² (東京)
ストリートファイターII	リュウ		1,577,100	ライバルPOWER使用 AGUA-MUL-Y.S	個人申請 テクモランド武蔵野(東京)
ストリートファイターII	ケン	(運)	1,563,700	二兎を追う者一兎をも得ず…まさに見本(乱)	ゲームセンターUFO (東京)
ストリートファイターII	E・本田		1,521,200	(運)無しんどいーY.N	プレイシティNASA杉本町 (大阪)
ストリートファイターII	ブランカ		1,563,700	Xenom(鳩)(呪)	プレイシティNASA杉本町 (大阪)
ストリートファイターII	ザンギエフ	(運)	1,598,100	カトリック教裏切者! 猫ぴんくー(図)	荏原ゲームコーナー (東京)
ストリートファイターII	ガイル		1,732,300	ISH-(G)えるる(役)	チャレンジバンバン (愛媛)
ストリートファイターII	ダルシム	(運)	1,628,900	旭町の謎のインド人 FGK-BIG・Kv	ゲームセンターUFO (東京)
ストリートファイターII	E・本田 (運)付き		1,605,000	POW様教の会計係! (E)SSC-VAP	荏原ゲームコーナー (東京)
ストリートファイターII	ブランカ (運)付き		1,630,800	私の声を聞きなさい。EGC-教祖Pow様	荏原ゲームコーナー (東京)
ゆうゆのクイズでGOIGOI	(運)付き		722,000	CVM-MID涼	個人申請 ウィルトークタイトー 小田原(神奈川)
ウイニングラン'91	MT		2′56″833	DGF-AP-FIA	個人申請 ゲームファンタジイ JOY呉(広島)
キングオブザモンスターズ			1,015,420	実はPOW様教影の支配者!? EGC(神)STR	荏原ゲームコーナー (東京)
ラッドモビール			50秒→68秒残し	UDA-ZIP	ビッグキャロット京都 (京都)
スティールガンナー			1,049,680	INGS-師匠を追いぬく男! -STR	ジャンボ&ABC (大阪)
ドライバーズアイ	スーパー		3′30″917	Dia Maisun	タウンスポットプレイランド (大阪)
ドライバーズアイ	ノービス		3′19″685	MOV・H-ぱくす(床)	タウンスポットプレイランド (大阪)
出たな!!ツインビー	(運)なし		4,411,550	京都のしおしお君!! ベジータ(ま)	ビッグキャロット京都 (京都)
雷牙	イージー (運)付き		2,743,090	闘龍-MATSU龍	個人申請 シグマ・レジャック (東京)
エドワードランディ			2,949,435	せめて300万は出したかった(敗)(北)GNP	八千代プレイランドカーニバル (千葉)
パイプドリーム	Bコース		3,766,290	UYK(級)	ビッグキャロット京都 (京都)
パイプドリーム	Cコース		5,138,930	UYK(級)	ビッグキャロット京都 (京都)
1941	1P・(運)付き		14,703,400	(闘)HYT	チャレンジバンバン (愛媛)
ブロクシード	ライン部門・(運)付き		455ライン	ISP.	ビッグキャロット京都 (京都)
スーパーフォーミュラ	イギリスGP・レバー		2′13″479	2冠達成記念!? Tyrrell-HID(ひ)	遊ingポイントセオラ (滋賀)
スーパーフォーミュラ	日本GP・レバー		2′41″181	2冠達成記念!? Tyrrell-HID(ひ)	遊ingポイントセオラ (滋賀)
バイオレンスファイト			14,792,440	400点! さて、この意味は…?	プレイシティNASA杉本町 (大阪)
ハイパースポーツスペシャル	(運)なし		420,400	TAN&PLY	川島玩具店 (兵庫)
天地を喰らう	趙雲・(運)付き		5,728,000	CYCLONE-よゆうKIW	タイトーイン002スタジアム (大阪)

前回の訂正

前回の訂正	ストリートファイターII	春麗・(運)なし	1,579,100	すてげぇ処理隊大久保支店長 IZM-KAZ	個人申請 ゲームセンタービーエルシー (千葉)
前回の訂正	チャリオット	(運)なし	4,467,200	もうやめIIML-MAD(た)	個人申請 ゲームタウンモンキーパンチ (愛知)
前回の訂正	パイプドリーム	Cコース	5,137,300	UYK(級)	個人申請・ビッグキャロット京都 (京都)

（105ページの続き）
クライムファイターズ2は、先月、永パとか書いたんですが、粘りまくると真の永パ防止キャラが出てくることが判明。急に100点をカンストして集計しました。しかし、7周もするとは、エクステンドがないのでかなりすごい。

クロスブレイズは、バグでタイムが元に戻る方法が発覚。それを利用しての稼ぎでカンストです（永パにはならない）。しかし、アーノルドとなると話は別。稼ぐ前にラストボスを倒すことが先決。よって、まだクリア者はいません。

さて、訂正のコーナーですが、今回は3ミス。いずれも個人申請のものでした。まことに申しわけありません（油断するとこれだ。反省）。

また、今回10店未満のゲームは、シンプソンズ（キャラ別集計はしません）、サンダードラゴン（運付き、運なしの予定あり）、ザ・キング・オブ・ドラゴンズ（キャラ別集計は未定）でした。また、スターブレードも入ってくるでしょう。1コインクリアははたして出るか？それとも金が無くなるのが早いか？

また、前回集計のスコアが一部漏れてしまい、一部の関係者に多大な迷惑をかけてしまいました。この場を借りておわびします。

（悠理）

ダイエーレジャーランド八木店

奈良県橿原市新賀町大字西垣内251番地 ☎(07442)3-1212

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,376,500	NABE	ケン ALL
2	ストリートファイターII	1,340,500	草地 隆	ガイル ALL
3	ストリートファイターII	1,293,700	K.S	リュウ ALL
4	ストリートファイターII	1,256,000	また大阪から来た男	ザンギエフ ALL
5	ストリートファイターII	1,064,500	ダルシムの弟・草地	ブランカ ALL
6	ヴィマナ	4,902,380	NABE	354%
7	ルースターズ	1,264,100	将来性皆無SYV	お月さまで少しかせいだ、残4人。
8	ドンプル	3,025,520	亜平(やや発狂)	10面 点数超激甘
9	チャリオット	3,252,300	MEAS(SEIKO)	1コインALL
10	ファイナルファイト	3,370,340	金時にんちん	べるが一打止め

遊ingポイントセオラ ☆=10

滋賀県草津市大路1-7-12 ☎(0775)62-0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダークロスII (RED)	3,729,690	TRM-2代目 音無響子(DOM)	5-5 (運)つき 発売Ver
2	サンダークロスII	2,914,680	近江からの使者	4-6 (運)なし 発売Ver
3	ドンプル	6,812,220	両足で昇龍拳だおみう♪よしみ君らあ	19面 (運)つき ダンス×15
4	チャリオット	4,449,600	SDI-EFT-VXV	ノーミス ALL(運)つき
5	ストリートファイターII (春麗)	1,461,300	Y.N	ALLパーフェクト ドロー×11
6	ストリートファイターII (リュウ)	1,393,900	足で昇龍拳っっ! MPYよしみ君だお♪	ALLパーフェクト ドロー×4
7	ストリートファイターII (ダルシム)	1,191,800	天才バカボンRYO	ALL サガットきらい!
8	クライムファイターズII	123	(夜)君ゴメンなさい! ブリバリのNAM	1コイン 1周目ボス面-3
9	スーパーフォーミュラ (イギリスGP・レバー)	2′13″479	2冠達成記念!? Tyrrell-HID(ひ)	Lts N.ピケ FL32″581
10	スーパーフォーミュラ (日本GP・レバー)	2′41″181	2冠達成記念!? Tyrrell-HID(ひ)	Lts 中嶋 悟 FL39″645

プレイシティNASA杉本町店 ☆=21

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎(06)694-4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バイオレンスファイト	14,792,440	400点! さて、この意味は…?	ALL&ALL(P) わかってるやろ?
2	ファイナルファイト	4,013,700	でばいす-SSSくん	ゴーディ (運)なし 3機設定 残0
3	ウルトラマン	1,430,630	八つ裂き大名 Xenom(鳩)(呪)	1クレALL (運)なし
4	クイズ三国志	7,498,400	クイズ大名2世? さいと(男)(呪)	リュービ ALL (運)なし
5	パロディウスだ!	2,133,100	DEVICE-パロ大名SEI(呪)	タコ (運)なし 2-6 (M)
6	ストリートファイターII (ガイル以外ALL(P))	1,477,400 1,476,000	DEVICE-H.Y HERO'S KKK	リュウ (爪)1(W)19 ケン (爪)0(W)16
7	ストリートファイターII (すべて(運)なし)	1,521,200 1,518,400	(運)無しんどい-Y.N DEVICE-SSS	本田 (爪)1(W)13 春麗 (爪)1(W)?
8	ストリートファイターII (NECの野望全キャラ版)	1,563,700 1,527,600	Xenom(鳩)(呪) コサック大名 NEC	ブランカ(爪)2(W)16 ザンギ(爪)1(W)13
9	ストリートファイターII (ガイルは本田はずし)	1,541,300 1,489,800	2000大名 NEC ヨガ大名 NEC	ガイル (爪)0(W)15 ヨガ (爪)3(W)28
10	《余談》		大名&(呪)のNEC君 SFII大会3位(祝)!!	しかしよくま一毎月のびるもんだ…

ジャンボ&ABC ☆=31

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ブランカ)(春麗)	1,405,500 1,451,600	ESW-IKA(臭) 早乙女 LI	ALL(P)D×0 ALL(P)D×16
2	ストリートファイターII (リュウ)	1,331,500	ESW-痴漢電車男-MST(横)(綱)	ALL(P)D×1 タルのがし
3	サンダークロスII	3,994,100	OMEを崇拝する男! OME-オレ様	ノーマル 5-6
4	ドンプル	7,366,310	ONO	R.22
5	出たな!!ツインビー	4,242,850	やったぜ!BOM(ま)	ノーミス 2周ALL
6	パロディウスだ	2,831,300	BOM(ま)	ツインビー 2-10
7	ルースターズ	1,520,200	SAT	ALL 残×5
8	クイズクエスト	1,306,000 3,285,500	ESW-動物のお医者さん-ぽのぽの(研)	ALL 95% 7面 95%
9	スティールガンナー	1,049,680	INGS-師匠を追いぬく男!-STR	ALL91.2% ミス66
10	ドルアーガの塔	1,431,910	INGS-スナック野郎	ALL 3ミス

タイトーイン002スタジアム ☆=4

大阪府豊中市玉井町1-1-36-102 ☎(06)844-0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (E・本田 連付)	1,597,900	CYCLONE-HuRRICANE	ALL 爪×3 D×23
2	ストリートファイターII (ザンギエフ連付)	1,467,200	WKO友の会しもべ1コサック大名NEC(呪)	ALL P×21 D×12
3	ストリートファイターII (ケン連付)	1,427,200	幸福の地獄車 ゼンザインMIG	ALL 爪×0 D×11
4	ストリートファイターII (ガイル連付)	1,539,600	名を語るほどの点数ではない!	ALL P×21 D×12
5	天地を喰らう (趙雲 連付)	5,728,000	CYCYLONE-よゆうKIW	ALL 金仙丹×6シェ～
6	パロディウスだ! (ビックバイパー連付)	2,818,900	SDI-BOSTON	2周ALL 320万は出る!
7	クライムファイターズII	111	KEN	最終ステージ マーシャルアーツ
8	クイズクエスト	3,255,000	GPT.S-ばやはら	ALL 97% 200万×1
9	クイズ三国志 (劉備)	989万	なんでやねん!	ALL
10	ストリートファイターII (ブランカ 連付)	伸びへん!	最悪。	

タウンスポットプレイランド ☆=16

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)36-5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダークロスII	4,245,570	USG-OME-HKR	5-6 まだまだ
2	ルースターズ	1,532,500	KKK-OME? まえしまかな♡	残5 1CALL
3	チャリオット	4,130,800	USG-K.N(と)	1C ALL 残×4 超甘
4	ドンプル	7,681,230	ONO	1C 22面
5	サンダードラゴン	1,437,600	ISG-S.O(か)もうちょい	1C 6面
6	シンプソンズ	183,500	ABCに捧ぐISG-Mrかぶきもの(か)	1 CALL ノーミス バード使用
7	クロスソード	ゴールド15,410	SNK命 K.M	1C最終章
8	ドライバーズアイズ	3′30″917	Dia Maisun	SUPER MT 壁ターンなし
9	ドライバーズアイズ	3′19″685	MOV・H-ぱくす(床)	NOVICEMT BL1′05″416
10	闘神人ブレイザーズ	35,090	RYU	1C 3-2 KO228

チャレンジャー関大前店 ☆=31

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ケン)	1,414,600	りびんぐゲーマーEBI	ALL
2	ストリートファイターII (リュウ)	1,386,900	Mr.EBI君	ALL
3	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,343,600	Mr.EBI君	ALL
4	ゴーリーゴースト	467	ガンシューティング命(て)	ALL
5	サンダークロスII	4,291,490	DTB-BOM	難易度5 連射付 R5-5
6	D.D.クルー (バスター)	385	JAG-IGA	ALL
7	雷龍	1,186,400	SDI-BOSTON	R5 連射付
8	あしたのジョー伝説	55,200	立つんだあーべ!!	easy 力石
9	バルトリック	262,470	SDI-ゲーマー墓場N	R3
10	ストリートファイターII (ガイル)	366,100	ゆうゆ	R5(笑)

ゲームシティーDADA ☆=3

島根県出雲市天神町70-12 ☎(0853)21-8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴィマナ	1,478,530	OYZ	連なし 7-3
2	スーパーバレー'91	128,550	RYU	ノーマル
3	サンダークロスII	1,571,470	某W	ノーマル 3周2面
4	デスブレイド	105,600	YOL	3面
5	出たな!!ツインビー	2,156,650	ランマ	ノーマル
6	雷電	1,944,180	きんきょ	ノーマル 青2-0
7	ストリートファイターII	1,214,700	SCI	1コインALL ガイル
8	ストリートファイターII	1,181,300	YOL	1コインALL リュウ
9	ルースターズ	1,192,100	TAK	1コインALL
10	ドンプル	968,300	RYU	ノーマル

ウィルトークタイトー大街道店 ☆=16

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (リュウ)	1,355,800	WIZ-ARD	ALL (パ) タルのがし
2	ストリートファイターII (ケン)	1,309,700	WIZ-ARD	P×22
3	ストリートファイターII (E・本田)	1,264,000	SUR-PENJI	P×19
4	ストリートファイターII (春麗)	1,294,700	"SUR"LRD	P×19
5	ストリートファイターII (ブランカ)	1,360,100	大阪モンテカルロ軍 DON	P×21
6	ストリートファイターII (ガイル)	1,264,500	M・K	P×19
7	ストリートファイターII (ダルシム)	1,265,400	SUR-PENJI	P×20 つめ×2
8	アクロバット ミッション	450,100	SUR-復活なるか R.T	ラストボス 黒い ○○パワー使用
9	ハットトリック ヒーロー	TOTAL36	SUR-Y・T	ALL
10	感謝	遠征にきてくれた	大阪のDON氏 WIZ-ARD氏達	そして福岡のLRD氏 また来てね

チャレンジバンバン ☆=18

愛媛県松山市古三津2-5-2 ☎(0899)24-5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダークロスII (正式発売Ver)	4,852,700	R-H♪	6-4 全機種 工場出荷設定です
2	ルースターズ	1,512,500	ATP!	ALL 残5 来店ありがとう!
3	チャリオット(連)付	4,729,600	CYCLONE-R・T	ALL 残5 (感) 大コイン×1 (謝)
4	ストリートファイターII (リュウ)	1,411,000	WIZ-ARD	P×21 爪×1 是非また来てね
5	ストリートファイターII (ケン)	1,427,000	BTK	P×21 来店感謝感激ィ。
6	ストリートファイターII (E・本田)	1,474,200	PIA-Y・Y	P×22 爪×2
7	ストリートファイターII (春麗)	1,473,700	ごりぞう	P×22 爪×0 ごりらっこ
8	ストリートファイターII (ブランカ(連)付)	1,447,300	BTK	P×21
9	ストリートファイターII (ガイル)	1,732,300	ISH-(G)えるる(役)	P×22 爪×2 すばらしい (感)(謝)
10	1941(1P)	14,703,400	(闘)HYT	ALL(連)付

モンキーハウス本館 ☆=103

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダークロスII (サンプルランク5)	2,549,300	住吉君	3-7
2	D.D.クルー (ガンホー)	304	G.M.C.R-1	5面ボス
3	D.D.クルー (F.F)	314	G.M.C.SPR	5面ボス
4	アクロバットミッション	879,000	G.M.C. 知恵なき子G塔	ALL
5	ドンプル	13,074,800	G.H.C.みやさん	ALL
6	ルースターズ	1,512,400	KKK	ALL
7	サンダークロスII (発売Verランク3)	4,260,720	G.M.C. 知恵なき子G塔	5-6
8	ストリートファイターII (E・本田(連))	1,568,500	G.M.C.やちょ	ALL
9	ストリートファイターII (ガイル(連))	1,598,900	G.M.C.(猿)HSA	ALL
10	キングオブドラゴンズ (ELF)	2,393,300	G.M.C.おかぴ	ALL

サブカルチュア ☆=17

福岡県筑紫野市二日市581-6黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ガイル)	1,534,900	真の師匠は 縛 霞奈 マスター8号	ALL P×22 WKO×30
2	ストリートファイターII (ブランカ)	1,393,700	剣匠 イガナム	ALL P×20
3	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,492,700	爆烈! ブロロロロ〜 ACE RANKO	ALL P×22 つめ×1
4	ドンプル	7,254,380	HIG	ROUND 18
5	コラムス	33,002,242	マスク3号	J-9999 L-295
6	サンダークロスII	3,331,630	ROBO-COP	4-7 両ボタン連付
7	アクロバット ミッション	605,400	DOS	ALL 連付
8	出たな!!ツインビー	3,210,550	K.K	2-4
9	クライムファイターズ2	120	マスク1号(MSK)	5面ボス 必殺技ボタン付
10	ゴルフィンググレイツ	-7	K.K	ALL

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=6

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	チャリオット	3,887,400	MDK-0721-TKY	ノーマル(連) ALL
2	スーパーバレー'91 (女子)	133,340	YTS-JO	ノーマル ALL
3	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,116,700	TAKO・X'91	ノーマル ALL
4	ウルトラマン	506,420	TAKO・X'91	ノーマル ALL
5	クイズ三国志	1,281,000	NNJ	ノーマル ALL 83.9%
6	クイズクエスト	470,000	GUM(ゴメンネ) 来月は100万	ノーマル4-1 89%
7	ストリートファイターII	スコア募集中	リュウ・ケン他	
8	誰か来て——	スコアが足りない		
9				
10				

ビデオゾーン50+ラピタランド ☆=11

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドンプル	1,723,620	ないと	ノーマル R-11
2	クロスブレイズ	6,036,000	N・Y	ノーマル 7面ロイ
3	サンダークロスII	2,674,600	SYD	ノーマル3 4-1
4	テキパキ	811,920	KOM	ノーマル レベル142 ボーナス3回
5	デスブレイド	652,550	SOL	ノーマル ゴーレムALL
6	ルースターズ	1,395,200	TAX	ラピタランド クリア
7	チャリオット	3,834,600	きんきょ	ラピタランド クリア
8	テキパキ	1,155,790	A・H	ラピタランド 149エリア
9	ヴィマナ	5,067,500	安井	ラピタランド 360%
10	ストリートファイターII (ガイル)	1,260,000	TAX	ラピタランド クリア

ゲームシティOZ ☆=22

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダークロスII	4,117,210	AFP-ZIP	5-7(連) ノーマル 山口店
2	ルースターズ	1,467,000	破烈の人形	ノーマル クリア (連)山口店
3	チャリオット	3,745,300	かっまん帰ってこい!	ノーマル クリア 残3 (連) 宇部店
4	ドンプル	3,983,920	パワフルSAT	ノーマル (連) 13面 宇部店
5	クロスブレイズ	1,658,100	パワフルGO	ノーマル 7面 ロイ
6	デスブレイド	400,450	SEE	ノーマル 7人目 ゴーレム 山口店
7	スーパーバレー'91	146,370	JAC	ノーマル クリア 男子 山口店
8	シンプソンズ	52,700	うっしゃあ K.S!	ノーマル 5面 ホーマー
9	D.D.クルー	257	げり	ノーマル 4面 エフエフ 宇部店
10	クライムファイターズ2	217	カールスモーキー くずれ	ノーマル 2-3 ブラッド

丸久ファミリーランド小郡店

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(08397)2-7833

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダークロスII	4,059,740	AFP-ZIG ふう一っ	なんいど 3 5-6 (連)なし
2	ストリートファイターII (リュウ)	1,273,800	カンス党-RUN-まりあ	ALL ノーマル
3	ストリートファイターII (ケン)	1,334,300	AFP-CLAMP タルボーナスのがす	ALL ノーマル
4	ストリートファイターII (E・本田)	1,278,900	AFP-ZIG むらむらドキドキ♡	ALL ノーマル
5	ストリートファイターII (春麗)	1,414,200	くさかくさか	ALL ノーマル
6	ストリートファイターII (ガイル)	1,102,800	やってねーよっby いしけん	ALL ノーマル
7	ストリートファイターII (ブランカ)	1,074,400	SEE	ALL ノーマル
8	ストリートファイターII (ダルシム)	1,079,300	SEE	ALL ノーマル
9	チャリオット	3,666,600	AFP-ZIP	ALL ノーマル
10	キングオブドラゴンズ	入荷予定!!	ほしほしいほいほしい ほしほしいほいほしい	みんなやってね

ジョイランドタイトーイン ☆=8

島根県松江市西津田町5-1-9 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レーシングビート (U.S.A)	3'54"11	MHC-P・S・BOYS	1コインALL
2	レーシングビート (U・K)	3'49"78	キタノイーグル	1コインALL
3	ヴィマナ	10,000,000	VTR・CHU(ん)	1コイン 8-3 で 達成
4	バトルシャーク	18,230,060	MHC-ぱぴよん	(75,135) 1コイン ALL
5	ストリートファイターII (ブランカ)	1,325,600	とうとうでたぜ 130万 ABE	3×12 5×6 8×2
6	ストリートファイターII (ダルシム)	1,208,200	謎の東洋人 X	1コイン ALL
7	ストリートファイターII (ケン)	1,351,100	J	ALLパーフェクト
8	ストリートファイターII (春麗)	1,320,800	VTR,YU(加)	3×11 5×6 8×2
9	ストリートファイターII (E・本田)	1,231,000	エドモンド ほうせき店	1コイン ALL
10	あしたのジョー伝説	174,500	ぬけて○ち○ー	カーロス クリア

アミューズ&レストメイヨー ☆=47

兵庫県姫路市駅前町222番地駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゴーリーゴースト	482	(ぺ)	END
2	チャリオット	4,765,100	牛	ALL ノーマル 動物初掲載
3	ルースターズ	1,486,700	B.Run	ALL
4	ターボフォース	1,257,300	(ぺ)	2-4
5	デスブレイド	450,600	K.K.K.(平)32	ALL
6	ストリートファイターII (リュウ)(春麗)	1,318,700 1,462,200	STR-UTM ADCやしゃ(姫)	ALL(パ) ALL(パ)
7	ストリートファイターII (ブランカ)(ダルシム)	1,474,200 1,324,100	UPA TOMMY・FZR(臥)	ALL(パ) 13-6-2
8	ストリートファイターII (ザンギエフ(連))	1,266,800	強い人大好き!! Shuffle-典子	13-4-2
9	闘神ブレイザーズ	78,270	うしに敗北!無念!! 「やるな動物!」LCN	ALLノーマル GLEN使用
10	功夫老師	52	PIA-みなさん (また来てねっ!)	大沢君GUNさん えるう君も来店

明石ラポス2Fゲームコーナー&ピノキオ ☆=20

兵庫県明石市本町1-1-32 ☎(078)912-5616

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダークロスII	3,117,660	サムライオン奥様劇場 SVR-WIZ	4-5 (連)なしはやっとれんよ。
2	ザ・シンプソンズ	158,900	雷牙リハビリ開始! SVR-WIZ(ム)(タ)(?)	ALL まだまだ 来月に期待だ!
3	闘神ブレイザーズ	3-3	カウンターループか? RYAN(帝王)	カンストゲーか?
4	ルースターズ	1,438,000	ミルクが一番! ミルクFC!ALF	ALL 残4 砕けまくりぃ〜
5	ウルトラマン	1,510,590	MGZ(ニューフェイス Par+6)	完
6	ストリートファイターII (リュウ)	1,432,700	ドツボ!海の男TAR	ALL ツメ×0 D×?
7	ストリートファイターII (ケン)	1,448,400	フランス書院営業部! 2万落ち!会長RAS	ALL ツメ×2 D×?
8	ストリートファイターII (本田)	1,446,400	V12 エンジン超差し RYAN(ぶっちぎり)	ALL ツメ×2 P×21 D×8
9	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,334,900	新開地の主 NEZ(彩)(弧)(派)	ALL D×? 13-5-2
10	スティールガンナー (クリフ)	560,290	典子ちゃんとデート♡ FUN(ふんじーん)	ALL 78,4%

川島玩具店 ☆=19

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42-0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デスブレイド (ウェアウルフ)	541,350	鎌谷	ALL
2	デスブレイド (ゴーレム)	336,050	中川	9人目
3	デスブレイド (ヘラクレス)	319,700	KRO	7人目
4	デスブレイド (ファイター)	209,700	G・WAX-GTRII(EL)	7人目
5	ストリートファイターII (リュウ)	1,328,800	G・WAX-TAR	ALL P×21
6	ストリートファイターII (ガイル)	1,269,400	G・WAX-GTRII(EL)	ALL P×20
7	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,055,200	長谷川	ALL P×17
8	クイズ三国志2P	2,687,400	MTC&AZU はねはね&あっちゃん	ALL孫権使用 店内全機種ノーマル設定
9	レインボーアイランド エキストラバージョン	6,490,950	森田	34めん 店内全機種 連なし
10	ハイパースポーツ スペシャル(連なし)	420,400	TAN&PLY	ALL

ジャスコ川西店プレイランド ☆=5

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダークロスII	1,961,130	森下 学	3-3
2	D.D.クルー	364	家康	R-7
3	クロスソード	10-137	ICZER-2	最終章
4	クロスブレイズ	1,933,400	信長	R-7
5	チャリオット	3,876,800	森下 学	ALL ノーミス
6	ドンプル	4,204,940	Y.S	R-18
7	ウルトラマン	1,251,420	H.Y	R-13
8	ストリートファイターII (ブランカ)	1,448,300	ヤン君は16才で結婚? 逆流の女	ALL (パ) D×3
9	ストリートファイターII (ガイル)	1,407,300	信長	ALL (パ)D×8
10	ストリートファイターII (リュウ)	1,398,100	ヤン君の本名は三種類!?逆流の女	ALL P×20 D×16

イーストランドファミリーガーデン ☆=8

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26-2527

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ケン)	1,398,100	深夜2時まで岡山で遊ぶ夜行性仕事虫SAN	1コインALL (ふ)全部ノーマル!
2	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,168,800	千葉からはるばる来店ありがとー! MKT	1コインALL おまけに情報まで
3	ストリートファイターII (春麗・(連)付)	1,306,800	倉敷からなら毎日来...おいおい.LEE	1コインALL 載ったぜ桜木!!
4	ストリートファイターII (ブランカ・(連))	1,305,800	スペハリはローリングの誤りでしたSAN(ふ)	1コインALL ゴメンナサイ
5	ストリートファイターII (本田・(連)なし)	1,378,000	ソニック26日には入荷してた早いSAN(ふ)	1コインALL 岡山よりも早い?
6	ストリートファイターII (本田・(連)付)	1,342,600	ガルルンパワー使用 田中真実の人隆二	1コインALL ガチャピンキッド
7	チャリオット ((連)付)	3,857,400	池渕!笑えよ!一部 ややうけ SAN(ふ)	1コインALL 残×3 ノーマル
8	ルースターズ ((連)付)	1,265,300	R429使えば毎日...おーいっ!LEE	1コインALL 残×4またおいで
9	ナイトストライカー ((ほ)(連)付・Uゾーン)	70,441,590	千葉からはるばる来店ありがとーAOIくん	ALLばし×5 あくまで参考の々
10	トリオザパンチ (忍者)	2,155,200	次回SFII対戦大会優勝者発表! 田中隆二	黄色のスライム 9月1日最終戦!

ヒットゲームBEST10

格闘ものが花ざかり

インカム人気中心

前回順位	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターII	900	カプコン
2	2	クラッチヒッター	378	セガ
8	3	クライムファイターズ2	365	コナミ
5	4	デスブレイド	332	データイースト
3	5	ワンダー3	305	カプコン
6	6	ファイナルラップ2	295	ナムコ
4	7	クイズ三国志	205	カプコン
7	8	スーパーバレー'91	183	V-システム
—	9	クイズ学園パラダイス	162	NMK/テクモ
—	10	D.D.クルー	152	セガ

11位	ファイナルファイト 139	12位	クイズクエスト 123	13位	サンダークロスII 118	14位	雷電 109	15位	スーパーモナコGP 101	15位	GPライダー 101

プレイヤー中心

前回順位	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターII	967	カプコン
3	2	ワンダー3	435	カプコン
5	3	デスブレイド	355	データイースト
2	4	クラッチヒッター	323	セガ
8	5	クライムファイターズ2	291	コナミ
—	6	サンダークロスII	255	コナミ
6	7	ファイナルラップ2	219	ナムコ
—	8	D.D.クルー	184	セガ
7	9	スーパーバレー'91	180	V-システム
9	10	ファイナルファイト	165	カプコン

11位	クロスソード 137	12位	クイズ三国志 104	13位	ゴルフィングクレイツ 88	14位	ハットトリックヒーロー 83	15位	クイズ学園パラダイス 80

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータル（満点を1000点に換算）に基づき、ランキングしています。今回は77店8月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

ストIIインカム若干落ちる

今月のストリートファイターIIは、先月と比べると少し点数を落としました。特に、インカムは958点から900点に落ちています。

インカムの落ちた理由は当然プレイ時間の長さでしょう。たいていの人が四天王まではやられないという状況になっています。しかし、人気のほうはまだまだ圧倒的に強く、他のゲームを寄せつけていません。

人気の持続している原因は、飽きないゲーム内容に加え、キャラクターが8人から選べるということでしょう。まだまだ人気は続きそうです。

先月人気2位、インカム3位のワンダー3は、インカムが5位に落ちました。プレイヤー層が学生にかたよっているため、人気の持続性が問題でしょう。サラリーマン層は、ドンプルのほうを好んでいるようです。

格闘ゲームが5機種も

今月も健闘しているのが、データイーストのデスブレイドだ。前回よりも順位を上げ人気3位まで上がってきました。ストII人気に隠れていますが、格闘ファンの人気は確実に捉えています。

格闘ものは、デスブレイドの他にクライムファイターズ2、セガのD・D・クルーが人気を集めています。プレイヤー人気では、格闘ゲームが実に5機種と半分入っており、今が格闘ゲームブームの頂点ではないでしょうか。

その中で、ファイナルファイトがついにベストテンの圏外ぎりぎりのところに来てしまいました。圧倒的な強さを見せたファイナルファイトの時代ついに終わったか。合掌。

シューティングでは、コナミのサンダークロスIIが人気6位に入ってきています。ある程度の完成度を持ったシューティングなのでこの順位は妥当なところか。本来、人気優先型のシューティングの部類に属します。スタートダッシュに一気に盛り上がればもっとよかったのですが。

来月の注目株は、ナムコの大型筐体、スターブレードか。出回り方に多少不安がありますが、入荷したところでは大人気間違いなしでしょう。来月は、AMショーもあるし、新製品が楽しみ。（ぜんじ）



ゲームインプラザオリンピアン ☆=17

福岡県北九州市小倉区京町2-6-7　☎(093)521-2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(春麗)	1,513,100	CCC	1CP×22 ALLツメ×1
2	ストリートファイターII(リュウ)	1,485,700	HALFLING	1CALL Ⓟ ツメ×1
3	ストリートファイターII(ガイル)	1,469,000	CCC	1CALL
4	ストリートファイターII(E・本田)	1,363,900	HALFLING	1CALL
5	クロスブレイズ	9,999,900	清水	1C ROY使用 7面ボス
6	クロスブレイズ	659,550	KAI.CHAN	1CALL Ⓟ 2Figter
7	D.D.クルー	371	S.小杉	1CALL FF使用
8	サンダークロスII	2,169,250	G.M.C.DURAN	1C3周目の4面
9	ルースターズ	1,601,400	JUGGLER	1CALL
10	クイズクエスト	3,446,000	NYMPH?	1CALL200万ボーナス有り

スーパーアカトンボ ☆=14

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10　☎(092)682-0555

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,521,700	八幡のHANだ!!	春麗 ALL 連なし
2	ストリートファイターII	1,434,700	早乙女、LI	春麗使用 1ミス ツメ×1
3	ストリートファイターII	1,382,400	WCW(中村宗)	春麗使用オールパーフェクト
4	ヴィマナ	9,545,030	Y.SUZUKI	1コインALL 660%
5	ヴィマナ	7,012,930	東亜だましいふな虫君	1コインALL 469%
6	バーニングファイト	271,900	SGC-西田-JEMINI	1コイン 4面デューク
7	ガンフォース	2,142,900	ガンフォース3299 500だしたASA	1コイン ALL かせぎなし
8	サンダーゾーン	5,919	FEY.TAS!	1コイン ALL ノーマル
9	戦国伝承	393,400	殺人鬼道場-勝新太郎II	1コイン ごめん
10	雷電	3,930,270	N.Y.S	1コイン 2-4

PLAY-HOUSEアスカ ☆=2

佐賀県伊万里市浜町五番街　☎(0955)23-2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クロスブレイズ	2,356,900	Mr-FBI	S-7 ロイ
2	ニンジャキッズ	3,578,740	OGA-OWA	ALL 佐助
3	ガンフォース	2,174,500	IPA-MN	ALL
4	ブラックハート	691,200	Mr-CIA	S-7
5	ストリートファイターII	1,381,500	OGA-OWA	ALL リュウ
6	ファンタズム	1,712,200	IPA-KN	ALL
7	バーニングファイト	只今スコア申請ナシ!		
8	ウイニングラン'91	2'59"199	IPA-MN	ALL 6MT
9	キングオブザモンスターズ	441,960	Mr-T-OKADA	ALL
10	出たな!!ツインビー	2,592,200	OGA-OWA	S-2-3

サミーハウス ☆=1

長崎県島原市白土町1033-6　☎(0957)62-4547

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドンプル	6,252,230	まだいける. NAG-ACA-MIR	ノーマル ラウンド16
2	ドンプル	5,351,730	UPA氏と対戦希望!! Ⓝ-ACA-VIC	ノーマルこれから ラウンド15
3	チャリオット	3,797,400	YSⓉ	ノーマル 連無 ALL 1ミス
4	クライムファイターズ2	117	NAG-ACA-MIR	ノーマル 2Pver ステージ5
5	パロディウスだ!	2周目 6面	祝結婚 下田真嗣先生!!	ノーマル 連無 ツインビー Ⓜ
6	クライムファイターズ2	100	Tiny-会長の弟子 R.N	ノーマル2PVer ステージ5
7	ストリートファイターII(ケン)	1,231,300	UPA氏ありがとう。Ⓝ-ACA-MIR	ノーマル 連無 ALL
8	ストリートファイターII(ブランカ)	1,372,500	姫路からきた!! UPA	ノーマル 連無 ALL 弱少
9	スーパーバレー'91	126,000	R.N氏来店ありがとう ⓃACA-VIC	ノーマル ALL 女子使用
10	サンダークロスII	1,597,380	YS連	ノーマル 連無 2-7難易度3

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハットトリックヒーロー	17点	浦頭和則	中3年生 6面
2	ストリートファイターII	792,600	川崎 浩介	高1年生 全面
3	デスブレイド	25,850	太平 信之輔	中3年生 3面
4	ストリートファイターII	1,398,400	野村 昌寛	高3年生 オール
5	雷電	168,900	長尾 隆司	高1年生 3面
6	トンプル	246,800	緒方 英仁	よびこお 3面
7	ルースターズ	276,140	清水 邦夫	中1年生 3面
8	サンダークロス	346,800	緒方 英二	よびこお 3面
9	チャリオット	198,040	小西 利典	よびこお
10	テトリス	178,671	長尾 隆司	高1年生 レベル31

てあたりしだいゲームリスト

8月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
サンダークロスII	コナミ	8－2	シューティング	8月7日	
ザ・シンプソンズ	コナミ	8－2	アクション	8月21日	
岩谷テンホーの「麻雀コミック劇場」	ダイナックス	KB	麻雀	8月8日	DYNAXマザーボードシステム第3弾
闘神人ブレイザーズ	データイースト／テクモ	8－2	アクション	8月27日	4人同時プレイ可能！　中間ハーネスを使って2筐体を通信
ゴーリーゴースト	ナムコ		ガンシューティング	8月	

9月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
ボンバーマン	アイレム	4－2	アクション	9月12日	
ギャロップ	アイレム	8－2	シューティング	10月	
サンダーブラスター	アイレム	8－2	シューティング	未定	
2020年スーパーベースボール	エス・エヌ・ケイ	8－4	スポーツ	9月中旬	パワードスーツに身を包み、体力のかぎりを尽くす電脳野球決定版。
エイトマン	エス・エヌ・ケイ	8－3	アクション	9月中旬	名作マンガのゲーム化だ！
スラッシュラリー	エス・エヌ・ケイ	8－2	ドライブ	未定	NEO・GEO初のカーレースゲーム。
ロボアーミー	エス・エヌ・ケイ	8－2	アクション	未定	SFアクション
ミューテイションネイション	エス・エヌ・ケイ	8－2	アクション	未定	
The Berlin Wall	カネコ	4－2	アクション	9月	
キングオブドラゴンズ	カプコン	8－2	アクション	9月4日	CPシステム第16弾　3人同時プレイアクション
ブロックブロック	カプコン		アクション	10月中旬	ブロック崩しの決定版！
キャプテンコマンド	カプコン	8－2	アクション	10月	CPシステム第17弾　4人同時プレイ専用筐体で発売！
ゼクセクス	コナミ	8－2	シューティング	10月	あのグラIIスタッフが開発したお待ちかねシューティング！
サンセットライダーズ	コナミ	8－2	アクション	11月	
レールチェイス	セガ		体感シューティング	9月下旬	
スパイダーマン	セガ		アクション	9月下旬	
ホログラム	セガ			10月	
パワーホイールズ	タイトー		ドライブ	9月下旬	
メタルブラック	タイトー	8－2	シューティング	未定	
岩谷テンホーの笑いの「華天使」	ダイナックス	KB	花札	9月	DYNAXマザーボードシステム第4弾
CAPTAIN AMERICA and THE AVENGERS	データイースト	8－2	アクション	未定	アメコミの大ヒーロー“キャプテンアメリカ”たちが大活躍！
サンダードラゴン	NMK/テクモ	8－2	シューティング	9月上旬	本格派の縦シューティング
グッとE雀	セイブ開発/テクモ	KB	麻雀	9月中旬	「とってもE雀」に続くE雀シリーズ第2弾
WWFレッスルフェスト	テクノスジャパン/テクモ	8－2	スポーツ	10月中旬	名作「WWFスーパースターズ」がすべての面でグレードアップ！
ゴークス	東亜プラン	8－2	アクション	未定	新世代ブロック崩し登場！
スターブレイド	ナムコ		3Dシューティング	9月2日	
スーパーワールドスタジアム	ナムコ	8－2	スポーツ	9月下旬	
SDガンダム	バンプレスト	8－2	アクション	9月	
ドリフトアウト	ビスコ		ドライブ	10月7日	ドリフト感覚を楽しむニュータイプのラリーゲーム
F1グランプリ	V-システム	8－2	アクション	未定	「スーパーフォーミュラ」の流れをくみ、F1GPを忠実に再現。

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,149,800	CAC・UUY羽室台 2年理系9月号は師匠	ALL春麗
2	ストリートファイターII	1,127,500	うそまん=Mr.X	ザンギエフ ALL
3	ストリートファイターII	1,381,900	PON	リュウ ALL
4	ストリートファイターII	1,371,100	PON	ケン ALL
5	ストリートファイターII	1,277,800	うそま～ん	ブランカ ベガで失敗
6	ストリートファイターII	1,298,300	ARC-L.Syu	ガイル ALL
7	スティールガンナー	622,120	うそ!	ALL
8	ゴーリーゴースト(1P)	411	うそまん	4面残り一匹じゃないけどね…
9	ゴーリーゴースト(2P)	623	うそまん HI-C	ALL
10	クライムファイターズ2	118	弱いうそ	ブーマー 5面

ゲームプラザ　☆=137

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)371-9050

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (㊊・ガイル)	1,646,400	人生なげて2000点! 今が幸せ。GO.D㋮	ALL　つめ×0
2	ストリートファイターII (㊊・本田)	1,532,300	ぼくの人生3-8! グラII職人GO.D㋮	ALL　つめ×3 人生に復活なし。
3	ストリートファイターII (㊊・春麗)	1,547,800	春麗のツグミくん引退! Y☆MAC	ALL　つめ×5
4	ストリートファイターII (㊊・ダルシム)	1,343,000	ヨガファイヤーでラッキーを吸う男　EPS	ALL　つめ×1
5	ストリートファイターII (㊊なし・春麗)	1,519,000	太ももにみとれて相打ち失敗!Y☆MAC	ALL　つめ×3
6	ストリートファイターII (㊊なし・ザンギエフ)	1,511,500	酢苦流牌留怒羅胃場使用!　小心者　DIO	ALL　つめ×0
7	サンダークロスII (㊊なし・赤)	4,820,800	CYRTIS熊本出張所 所長で初潮。赤飯MST	6周目4面 こんなの遊びだよ
8	ドライバーズアイ (スーパー・MT)	3′31″417	これまた一般レベル! CYR-17才本番-JUN	3周目52″586 破産申告提出済!
9	ルースターズ	1,519,000	マサヒコ君元気?自衛隊でがんばって!MST	ALL　ノーミス ヨロイ1つのがし
10	クイズ学園パラダイス	999,990＋α	しり先生よどこへ行く 一生一度のクイズゲー?	ALL　やられた 先月載せてない。

神宮前キャロットハウス　☆=5

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザハウス　☎(0985)29-3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クロスソード(1P)	1コイン3章	MGF-ZIN	
2	D.Dクルー(1P)	375	NAKARIN	1コインALL F.F使用
3	D.Dクルー(1P)	179	MGF-A・HO	1コイン使用 バスター使用
4	ゴーリーゴースト(1P)	465	MGF-KOB	1コインALL
5	ゴーリーゴースト(2P)	648	MGF-Y・K TAYOちゃん	1コイン共にALL
6	ストリートファイターII (ガイル)	1,375,500	NAKARIN	1コインALL
7	クライムファイターズII	128	K・K	1コイン5面クリア
8	上海II	6面	IHI	1コイン
9	デスブレイド	646,200	TLS-MOUCHAN	1コインALL ゴーレム使用
10				

HI-TECHSEGA延岡&宮崎店　☆=3

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル　☎(0982)32-6521

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ケン)	1,358,400	ほしの少年 早く帰ろう	P:21
2	ストリートファイターII (E・本田)	1,374,900	KRZ　部活に来い 今度は南九州だぁ	P:21
3	コットン(1周目)	1,061,850	㋙研NO-01 TRS-MAだ!!	1ミス　S:3
4	D.D.クルー	299	チームキャロット NSR-250CAN	キング　5面ボス
5	雷牙	2,169,600	㋙研NO-00師匠 UGNの兄UGM	ALL　最近雷牙に浮気中Ⓙと Ⓤも
6	ストリートファイターII (春麗)	1,407,700	TLS-ベテルギウス ㊪	ALL P:21D:15
7	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,392,000	UTO ㊪	ALL P:22
8	ストリートファイターII (ケン)	1,403,600	MAK-O_2 ㊪	ALL P:22
9	ストリートファイターII (ガイル)	1,432,000	TLS-ベテルギウス ㊪	ALL　爪:2 P:22D:12
10	ルースターズ	1,589,700	STA・田川 ㊪	

ゲームピアチャンス国分店　☆=6

鹿児島県国分市中央3-12-37　☎(0995)47-3457

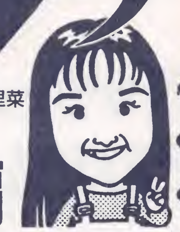
	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ三国志	2,749,900	NETWORKER. Q	1CALL　曹操 ノーマル86.6%
2	クイズ三国志	2,337,000	NETWORKER. Q	1CALL　孫権 ノーマル86.0%
3	クイズクエスト	965,000	NETWORKER. Q	1CALL ノーマル
4	ストリートファイターII (E・本田)	1,298,800	CYBER YAS	ALL　P×18 ノーマル
5	ストリートファイターII (ケン)	1,392,700	GOE	ALLパーフェクト ノーマル
6	鮫!鮫!鮫!	1,815,220	SPLASH-DARK-RIP	ノーマル 10-04
7	出たな!!ツインビー	3,002,200	にせみそ汁	ノーマル 2-3
8	ルースターズ	656,000	NO　NAME!	ノーマル ラスボス
9	スーパーピンボールアクション	2,046,510	ROR	工場出荷設定 1C
10	ドンプル	327,520	SPALASH-ZON	ノーマル R-7

アミパラsigma通信

遊びごころで、ソフト&ハード

Ami Para アミパラ

ゲーメスト版



岡田麻里菜



坂本和恵

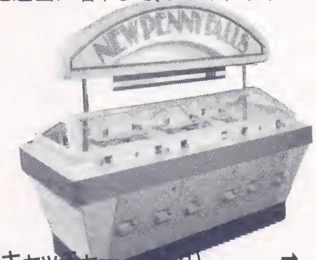
アミューズメント編

今月のメダルゲーム

MEDAL GAME

ニューペニーフォール

誰もがすぐに楽しめるメダルゲームの入門マシンとして、GFで大活躍のニューペニーフォール。名前を聞いてピンとこない人も、メダルを入れて溜まっているメダルを落とすゲームと言えばピンとくるはず。単純と言えば単純なゲームだが、それだけに奥が深い。功略するためには、何といっても目と技を磨かなければならない。とは言っても、なかなか大勝するのはむずかしい。だから、このニューペニーフォールでメダルを適当に増やして、スロットやポーカー、ダービーなどに挑戦し、ジャックポット(大量メダル獲得)を狙おう。無事大勝できたら、感謝のしるしにもう一度ニューペニーフォールで遊ぶ。きっと次回も幸運を呼んでくれるはずだ。



ゲームファンタジアのゲームベスト10

GAME BEST 10

(アーケード機対象)

8月

1.UFOキャッチャー	(セガ)	→
2.ファイナルラップ2	(ナムコ)	→
3.ラッドラリー	(セガ)	↑
4.レーシングビート	(タイトー)	→
5.クイズクエスト	(タイトー)	↑
6.パラダイスアレイ	(タイトー)	↓
7.学園パラダイス	(東亜プラン)	↑
8.ザ・マシン	(ウィリアムズ)	初
9.アクロバットミッション	(UPL)	初
10.タートルズ	(データイースト)	初

パラダイス編

ゲームベスト10やニューマシン紹介などで人気の「アミューズメント・パラダイス」(ラジオ日本1422KHz・毎週日曜日深夜24:02〜25:00)が、7月放送分からめでたく60分番組に拡大。今までのアミパラ要素に加え、音楽やスポーツ、その他ありとあらゆる遊び情報を盛り込み超ウレシイ60分版アミパラ。もう日曜日の夜は寝れない!!



「アミューズメント・パラダイス」メイン・パーソナリティー 怪物ランドの郷田ほづみ

お楽しみ情報

その① アミパラ・ファンは京都、福井、福島にもいる!? 深夜は電波が遠くまで飛ぶのでラジオ日本は関東のみと諦めず1422KHzアミパラキャッチにトライしよう!

その② ニューマシン紹介コーナーでは、ゲームファンのために各メーカーさんからのプレゼント有り。これは見逃せないよ!

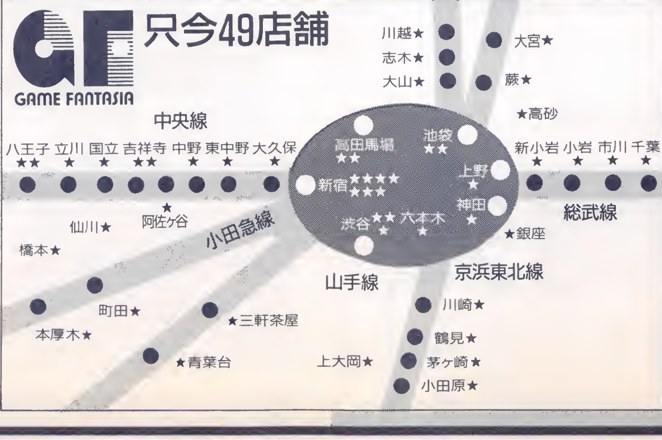
その③ パーソナリティーのまりなは毎週水曜日、かずえは毎週木曜日GF渋谷で16時よりDJしてます。

あちらこちらで、たのしい興奮。ゲームファンタジア

◆GFミラノ◆GFミラノボウル◆GF新宿◆GFイズミ◆GFシオン◆GF新宿中央口◆GF渋谷◆GF十戒◆GFチャーリーズ◆GF池袋◆GFサンシャイン◆GF高田馬場◆GFワセダ◆GF大山◆GF三軒茶屋◆GF六本木◆GFポニー◆GF神田◆GFパルク◆GF新小岩◆GF小岩◆GF高砂◆GF大久保◆GF東中野◆GF中野◆GF阿佐ヶ谷◆GF吉祥寺◆GFサンロード◆GF国立◆GF立川◆GF八王子◆GFバットマン◆GF町田◆GF仙川◆GF川崎◆GF鶴見◆GF上大岡◆GF青葉台◆GF橋本◆GF厚木◆GF茅ヶ崎◆GF小田原◆GF蕨◆GF大宮◆GF志木◆GF川越◆GF市川◆GF千葉●姉妹店:ゲーム&ゲームラベール

アミパラ通信は、ゲームファンタジアで毎月無料配布しております。

GF GAME FANTASIA 只今49店舗



★アミパラ遊び情報 TELサービス、スタート

03-3486-4251

まだダレも知らない最新のゲーム&遊び情報を、郷田さん、麻里菜ちゃん、和恵ちゃんの声でお届けするTELサービスがスタートしました。内容も月に2回更新。遊びたい時に、デートの前に、退屈しのぎに、どんどん利用してください。

株式会社シグマ
〒150 東京都渋谷区渋谷1-17-1
TEL03-3486-2851(代)

PCボード仲介サービス始めました。

高く売りたい人。
安く買いたい人の
お手伝いをいたします。
くわしくはTELにて。

今月の超目玉商品

スプラッターハウス…¥?8000
ギャラガ88…………¥?9000

価格はTELにて

カプコン
- アタックス……¥60,000
- 1941……¥95,000
- カプコンワールド……¥17,000
- クイズ殿様の野望……¥30,000
- スーパーパン……¥35,000
- ドカベン……¥6,000
- 闘いの挽歌……¥15,000
- チキチキボーイ……¥95,000
- ニモ……¥95,000
- ハテナ?の大冒険……¥20,000
- ファイナルファイト……¥115,000
- マジックソード……¥100,000
- U.S.ネイビー……¥115,000
- クイズ三國志(P付)……¥70,000

コナミ
- A-JAX……¥32,000
- エスケープキッズ……¥50,000
- グラディウスⅢ……¥40,000
- コントラ……¥15,000
- ハードパンチャー……¥35,000
- スーパーコントラ……¥40,000
- 出たな！ツインビー……¥85,000
- トライゴン……¥59,000
- バトランティス……¥12,000
- パロディウスだ！……¥70,000
- パンクショット……¥35,000
- クォース……¥12,000
- ローラーゲームズ……¥30,000

アイレム
- R-TYPE……¥20,000
- イメージファイト……¥28,000
- エアデュエル……¥35,000
- Xマルチプライ……¥30,000
- ガンフォース……¥90,000
- 剣豪……¥55,000
- 大工の源さん……¥32,000
- ドラゴンブリード……¥30,000

セガ
- MVP……¥25,000
- パンクショット……¥30,000
- テトリス……¥32,000
- フラッシュポイント……¥20,000
- モンスターレア……¥25,000
- レッスルウォー……¥25,000
- クイズ宿題を忘れました……¥50,000
- クラックダウン……¥45,000
- スーパーマスターズ……¥45,000
- スクランブルスピリッツ……¥45,000
- ボナンザブラザーズ……¥50,000
- サンダーフォースAC……¥18,000
- コラムスⅡ……¥20,000
- アフターバーナー（シットダウン）¥100,000
- エイリアンストーム(サブ)……¥12,000
- ブロクシード(サブ)……¥8,000
- ムーンウォーカー(サブ)……¥20,000

ナムコ
- デンジャラスシード……¥45,000
- ピストル大名の冒険……¥45,000
- ブレイザー……¥50,000
- エアバスター……¥45,000
- 源平討魔伝……¥25,000
- ドラゴンセイバー(ROM)……¥30,000
- バーニングフォース(ROM)……¥7,000
- ファイナルラップ(ROM)……¥50,000
- マーベルランド(ROM)……¥10,000
- ローリングサンダー2(ROM)……¥15,000
- ダートフォックス(ROM)……¥35,000

タイトー
- 嗚呼！栄光の甲子園(サブ)……¥9,000
- カダッシュ……¥30,000
- ギャルズパニック……¥60,000
- クイズH.Q.(サブ)……¥8,000
- 苦胃頭捕物帳（サブ）……¥8,000
- タイガーヘリ……¥9,000
- ドンドコドン（サブ）……¥9,000
- ニンジャキッズ(サブ)……¥30,000
- MJ-12(サブ)……¥10,000
- ミズバク大冒険（サブ）……¥9,000
- ルナーク(サブ)……¥15,000
- クイズクエスト(サブ)……¥40,000

データイースト
- エドワードランディ……¥70,000
- キャプテンシルバー……¥15,000
- クルードバスター……¥35,000
- ジョー&マック……¥60,000
- SRD……¥10,000
- トリオザパンチ……¥20,000
- ロボコップ……¥20,000
- ロボコップ2……¥50,000

その他
- 原始島……¥23,000
- スカイアドベンチャー……¥40,000
- EDF……¥50,000
- 天聖龍(サブ)……¥8,000
- 破兆(サブ)……¥9,000
- ファンタズム(サブ)……¥40,000
- プラスアルファ……¥28,000
- ロッドランド……¥28,000
- 雷牙……¥55,000
- アルゴスの戦士……¥10,000
- STG……¥60,000
- SRD……¥10,000
- ダブルドラゴン……¥15,000
- ブラックハート……¥80,000
- スーパーバレーボール……¥20,000
- ウルトラマン……¥80,000
- スカイスマッシャー……¥50,000
- アウトゾーン……¥60,000
- ゼロウィング……¥25,000
- テキパキ……¥75,000
- ロックオン……¥80,000

この他にも多数あります。

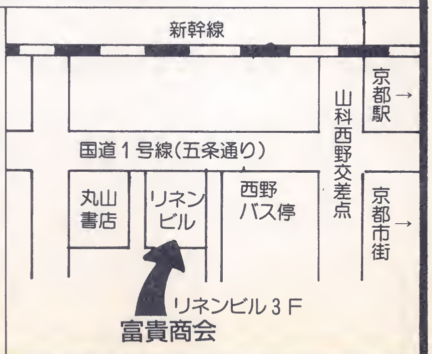
アミューズメント機器総合商社

富貴商会

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F
TEL(代)075-595-1136・FAX075-595-1139
※振込先：京都信用金庫山科支店普通No.462446 富貴商会 高橋靖和

営業時間
AM10:00～PM7:00
毎週日曜定休日

ゲーム開発スタッフ募集中!



君のライフスタイルは今日から変わる！

11月号プレゼント

①ボークス提供フィギュア　½カイ（2名）½ギル（2名）⅛景清（1名）



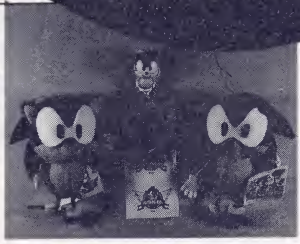
●貴重な時間をフィギュア製作に…。

②カプコン提供ファミコンソフト&ロックマン3カンペンケースわんぱくダック夢冒険（1名）チップとデールの大作戦（1名）

●迷える子羊よ…ソフトを与えん。



③セガ提供ソニック・ザ・ヘッジホッグセット（5名）



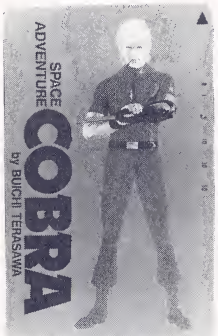
●ソニック×2、ソニックキーホルダー、ステッカー

④SNK提供メモリーカード（5名）



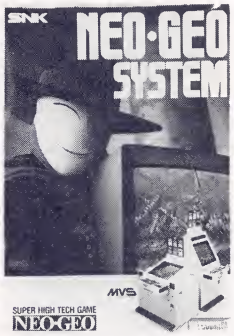
●5枚1セットです(ウソ)。1枚ずつ5名様。

⑤ヒーローコミュニケーションズ提供コブラテレカ（10名）



●やむにやまれぬ衝動にコブラは応えてくれるのだ。

⑥SNK提供NEO·GEOポスター（10名）



●ハハハハハハハ。

⑦カプコン提供超魔界村テレカ（5名）



●前進・精進・新世紀！

当選おめでとう 9月号プレゼント 当選者発表

①東亜プラン提供　メガドラソフトゼロウイング
（兵庫県）　池増光子さん

②アミューズビデオ提供　麻雀遊技基板
（茨城県）　野口　浩君

③アミューズビデオ提供　覇沙夢基板
（富山県）　真門　晶君

④カプコン提供　ワンダー3ポスター
（北海道）　越後正一君
（神奈川県）　谷川直樹君
（奈良県）　長沢武文君
（大阪府）　長崎公司君
（兵庫県）　中嶋　洋君

⑤B－TYPE提供　スコルピウス
（千葉県）　梅林行一君
（新潟県）　飯泉隆史君
（愛知県）　長田信宏君

⑥サービス部提供　ストⅡカンペン
（群馬県）　佐野　準君
（千葉県）　能沢則之君
（福井県）　上田雅之君
（石川県）　出倉寛三君
（大阪府）　小林靖幸君

⑦サービス部提供　ストⅡノート&シャーペン・ボールペンセット
（岩手県）　会田晃示君
（東京都）　豊岡玲子さん
（愛知県）　片桐靖夫君
（鳥取県）　鳥越義正君
（鹿児島県）　下村　隆君

⑧㊙生写真
（北海道）　中野貴志君
（埼玉県）　江原梨絵さん
（長野県）　守屋雄三君
（福井県）　白井孝明君
（岐阜県）　中根信宏君
（京都府）　中川英樹君
（大阪府）　坂本正和君
（兵庫県）　谷垣伸治君
（香川県）　藤原太一郎君
（宮崎県）　日高正博君

おめでとうございます。

プレゼント希望の人は

10月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れてください。オット、切手をはるのも忘れないこと。

☆締め切り

10月30日の消印のあるハガキまで有効。

◇当選者発表

ゲーメスト11月30日発売1月号誌上にて。



ゲーメスト人

次号は10月30日発売!!

12月号 全部詳しく徹底紹介AMショー

ゼクセクス・シンプソンズ・SDガンダム ポスター付きだ!

徹底討論：連射装置は必要か？ 絶好調ストⅡ対戦巡業

論 人と人をつなぐゲームの輪

地方にて

私はもう学生じゃないし、本職ライターなので夏休みが実質はなかった。で、夏休みの際中、いろいろなところへいくことができた。といっても、結局いくところはゲームセンターだが。

自分のうちの周りも、かなり地方なのだが一応首都圏だ。一番近いゲームセンターには自転車で15分かかる。しかし、地方にいくと、もっとすごい。町並みや、商店街らしきものを見ていると、やはりわずかながらも文化の違いみたいなものを感じてしまう。

都心はともかく、自分の住んでいるところより、さらに少し昔の時間が流れているようだ。

そんなところにも、ゲームセンターはあったりする。中に入ると、少し古い台もあるが、けっこう新製品もあるものだ。特に、そんなに台数はないがストⅡはたいていある。

はるばる遠くからやってきて、ゾウの「パオー」という声や、「はど～けん」という声を聞くと、なんかうれしい。やっぱり、ここも僕たちと同じ時間が流れていると感じる。

人をつなぐゲーム

多少の時間差があるにしても、今、人気ゲームはたいていい同じ時期に全国のプレイヤーがやりこむ。それぞれ育った環境は違っても、同じゲームをやることによって、共通の話題が生まれる。そして、そのゲームに対して、似たような思い入れや感動を得るだろうと思う。

現在、多くの人たちをつないでいるのは発達した情報網と、交通手段だ。そして、その中にゲームとゲーメストはしっかり入りこんでいて、ゲーム好きの人間の橋渡しをしている。

やっぱり人間は、いろいろなものに出会えば出会うほど得るものは多いと思う。そういう意味で、ゲーメストの内容を充実させて、いい意味でのつなぎ役にしていきたいと思う。いつも、ゲーメストという雑誌が正しい方向に進んでいるかどうかは不安だ。

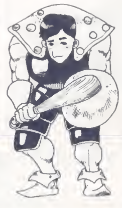
日本国内でも、いろいろな場所でゲームに対して同じような気持ちを持っている人がいるんだと感じる。しかし、日本のゲームは海外にも出ている。いや、日本より海外のほうに出ている場合が多いだろう。

外国のゲーマーが日本にやってきて、ストⅡで対戦したらとても強かったという話も聞く。ゲームは、人類全体のつなぎ役にもなれるかもしれない。

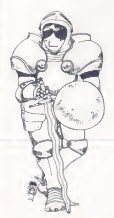
今、この論を書いた少し後にはアメリカのAMOAショーに出かける。いろいろなものを得てきたい。（ぜんじ）



●おおかたの予想通り、夏休みは大変有意義に過ごさせていただきました。CHAT・REACTIONの皆様およびO沢さん、どうもありがとうございました。
さて、増刊号にほとんどの編集部員がかかりっきりのため、本誌で扱うおいし～いニューゲームは私がいただいた。ニヤ！（水島屋T.J.）



●車を買って、バンバンスキーに行こうかと思ったら、ガソリン代と高速代が、JRで往復する交通費と変わんないことが判明！なら鉄道で行くほうがいいじゃん！えっバス？私のよく行くスキー場って西武バスしかないので乗らないの！さ～て11月から仕事終わったらスキー場に直行だあ～!!（ずるずる）



●今月の常識一言。普通、封筒は62円で送れますが、50グラムからは72円になります。料金不足には注意しましょう。
☆ここ1年、生活が変わっていない。すべきステップアップをしていないのだ。気合を入れ直さねばいけない。
☆ところでストⅡ、大会では緊張のあまり大失敗！あれから修業して、ぐんとレベルアップしたぞ。（APAPA）



●ど～も最近FFⅣの話題が多い。(ゲ)屋で店長さんと店員Aさんにいじめられる毎日。かわいそうな僕にFFⅣを！
パテ子さんがんばって！という手紙が予想以上にきてしまった…まずい。3Dコーナーは、この先どう展開すればいいのでしょうか。皆さんの意見お待ちしています。（塩原利康）



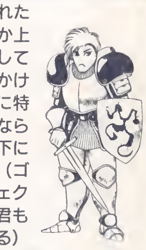
●SFⅡ増刊がやっと完了。今、一段落してほっとしています。免許もとったし、あとは来年車がくるのを待つのみ。さて、今月のサンダークロスⅡですが、見た目より質をということで、レーザー地帯の写真を全部載せました。かなり見にくいかもしれませんが、お役に立てば幸いです。
（来年は鈴鹿サーキットでムフフFRS－N.O）



●最近、よく金しばりにあう。しかも、ただ体が動かなくなるだけではなく、人間が出てきて腹の上に乗っかられたり、首をしめられたりするのだ（ということは完全な幽霊？）。以前はとても怖かったが、もうかなり慣れてきて、落ち着いて対応できるようになった。次のステップとして幽体離脱を目標にしよう。（馬田鹿夫）



●関西名物「天下一品」ラーメンを江古田で発見。超こってりドロドロスープが、麻薬的うまさなのだ。こりゃ通うしか!!これでほ～らい551の豚マンも東京で食えたら天国なのだが…。うまいものといえば神田にも「味の関所」という屋台そばがあって、そこの焼豚がトロリとろけるうまさで…腹へってきた…。（栗）



●デスブレイド。書き忘れたんだけど、画面の一番下か上でレバー入れっぱなしにして小技連打すると敵をひっかけてハメられるよ。ヒドラに特に有効。2人協力プレイなら敵をはさんでレバーを上下に動かしてるだけで勝てる（ゴーレムやパズズでパーフェクト可能）。悪魔チックJを君もよくみつける。（かる）

GAMEST ゲーメスト 11月号

■平成3年11月1日発行　第6巻11号通巻65号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　GOD鈴木　C・C
栗原桃郎　じーぶー　N・O　ずるずる　T・J
APAPA　YOU・A　遠藤ちゃら子　塩原利康
C・LAN　HIR　古葉美一　植村伴北　藤原ひさし
川瀬みきお　みんく・いるか　かる　渡辺裕美子
内山利栄　西原雅子　野本英之　佐藤孔建
萩原祐四郎
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画（有）ミルコンズ

表紙の裏をとれ

いや先月のカラーイラストはすごかった。感動しました。あとクロスブレイズもいいですねぇ。サンダーキャニオンあたりまでなんとか行けるようになったのですが…。

夏コミは、少女マンガのところでボーッとしてましたが、アーリア様と話しこんだり、結構楽しかったですね。こんどはゲームブースだ。ダメ？「アイレムがんばれ藤原ひさし」

ひとこと

うーむ…。甲府では3敗もしてしまってちょっと残念。けど、今度は負けないようにしないと。ボロ負けした春麗にだけは絶対負けない自信がついたので大丈夫だろう。

これからも、(ゲ)屋宅配便についてまわるんでよろしく。（サス・フォグ・ステアリングを変えた86もトレノ号もよろしく・やまかわ悠理）

もう、ちょっと待って一

頑張ったぜコーナー

スパイダーマン ザ ビデオゲーム

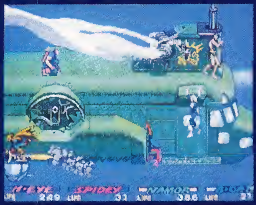
32 SYSTEM

「システム32」第3弾!

SPIDER-MAN™ THE VIDEOGAME

4人同時プレイ可能!





スリリングな展開とリアルアクションで、
闇の支配者ドクター・ドゥームを追いつめろ!

大きいキャラクターが迫力のアクションシーンを展開するBIGモードと、広いフィールドを縦横無尽に動き回るWIDEモード画面がスムーズに入れ替わるスピーディなゲーム展開。しかも、攻撃方法の異なる4人(SPIDER-MAN、SUB-MARINER、BLACK CAT、HAWKEYE)のコミックヒーローから好きなキャラクターを選択でき、4人同時プレイも楽しめるぜ。

ヒーローは誰だ!

Time Traveler タイムトラベラー

HOLOGRAM™







話題独占!
驚異の特殊映像
3Dゲーム!!
ホログラム

時空を超えて悪と戦え、衝撃の
立体映像リアルアクションストーリー!

驚異の3次元映像を再現する「ホログラム」に搭載されているゲームソフト“Time Traveler”は、原始時代から未来まで、多彩な時代背景の中で展開する冒険物語。 実写映像の主人公を直接コントロールして、邪悪な時間の君主バルカーに捕らわれた王女カイラ姫を救出し、宇宙の平和を守り抜け。



SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　社	東京都大田区羽田1-2-12	電話03(3743)7432(国内販売事業本部)
		電話03(3743)7438(海外販売事業本部)
		電話03(3743)7433(AM施設事業本部)
		電話03(3743)7533(総合レジャー開発本部)
札幌支店	札幌市豊平区豊平五条3-2-34	電話011(841)0248(代表)
関西支店	大阪府豊中市庄内栄町5-5-14	電話 06(334)5336(代表)
博多支店	福岡県福岡市中央区白金2-5-15	電話092(522)4717(代表)
広島販売	広島市中区河原町11-17フルミチビル	電話082(293)7979(代表)
名古屋販売	愛知県名古屋市西区中沼町118	電話052(502)9161(代表)

ファンが選んだ50タイトルのエンディングを完全収録したコナミ・サウンドの集大成!!



コナミ・エンディングコレクション

10.21 CD 2枚組:KICA-1046~7 (税込¥3,600)

★人気投票順位発表!! *この順番で収録されています。

1位:グラディウスⅢ~伝説から神話へ~(AC)
2位:グラディウスⅡ~ゴーファーの野望~(AC)
3位:ラグランジュポイント(FC)
4位:魍魎戦記摩陀羅(FC)
5位:パロディウスだ!~神話からお笑いへ~(AC)
6位 悪魔城伝説(FC)
7位 出たな!!ツインビー(AC)
8位 トライゴン(AC)
9位 沙羅曼蛇(AC)
10位 悪魔城ドラキュラ(FC)
11位 スナッチャー(MSX)
12位 サンダークロス(AC)
13位 グラディウス2(MSX)
14位 グラディウスⅢ(SFC)
15位 がんばれゴエモン外伝~きえた黄金キセル(FC)
16位 A-JAX(AC)
17位 グラディウスⅡ(FC)
18位 スペースマンボウ(MSX)
19位 がんばれゴエモン2(FC)
20位 ワイワイワールド2~SOS!!パセリ城(FC)
21位 コナミワイワイワールド(FC)
22位 愛戦士ニコル(FC)
23位 エキサイティングサッカー~コナミカップ(FC)
24位 ラビリンスランナー(AC)
25位 パロディウス(MSX)
26位 パロディウスだ!(FC)
27位 エスパードリーム(FC)
28位 ドラキュラⅡ~呪いの封印(FC)
29位 ツインビー3~ポコポコ大魔王(FC)
30位 ホットチェイス(AC)
31位 沙羅曼蛇(MSX)
32位 月風魔伝(FC)
33位 魂斗羅(AC)
34位 謎の壁(FC)
35位 もえろツインビー~シナモン博士を救え!(FC)
36位 パロディウスだ!(GB)
37位 SDスナッチャー(MSX)
38位 ゴーファーの野望~エピソードⅡ(MSX)
39位 クライムファイターズ(AC)
40位 シャロム~魔城伝説 完結編(MSX)
41位 メタルギア2 ソリッドスネーク~TACTICAL ESPIONAGE GAME(MSX)
42位 スーパー魂斗羅(FC)
43位 バイオミラクルぼくってウパ(FC)
44位 F1スピリット 3Dスペシャル(MSX)
45位 ファルシオン(FC)
46位 エキサイティングビリヤード(FC)
47位 餓流禍(AC)
48位 悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん(FC)
49位 エルギーザの封印(MSX)
50位 ジャイラス(FC)

新作ゲーム「サンダークロスⅡ」「クライムファイターズ2」に加え「ゴルフィンググレイツ」3タイトルのオリジナル・ゲーム・サントラ全曲収録!!

10.5



ゲーム・ミュージック COLLECTION KONAMI Ⅳ

- サンダークロスⅡ(全19曲)
- クライムファイターズ2(全20曲)
- ゴルフィンググレイツ(全15曲)

★楽譜付 CD KICA-7505(税込¥2,800)

KONAMI



コナミレーベル・ファンの集い

今年は、サタデー・スペシャル

10.5 SAT 名古屋・ハートランド
名古屋市中区栄1-4-33◆地下鉄:伏見駅下車

10.12 SAT 大阪・協栄生命ホール
豊中市新千里西町1-1-10◆千里中央駅下車

10.26 SAT 東京・天風会館
文京区大塚5-40-8◆地下鉄:護国寺駅下車

●ご来場の方全員にプレゼント進呈!
●「ゴエモン音頭」カラオケ大会!豪華賞品多数!(出場者は当日受付)

★内容(予定)■矩形波倶楽部スペシャル・ライブ ■クイズ大会■カラオケ大会■他にもいろいろ計画中!!

★各会場とも 15:30開場➡ 入・場・無・料 (定員になり次第〆切り) ➡開演16:00

お問い合わせ先
●名古屋:キングレコード名古屋支店☎052(251)8691
●大阪:キングレコード大阪支店☎06(531)5224
●東京:キングレコード/ニューメディアソフト制作部☎03(3945)2122

コナミレーベル・インフォメーション

このたび、めでたく"コナミレーベル・インフォメーション"という企画を始めました。これはお便りしてくれた方全員に、コナミレーベルの最新情報をキャッチしていただこう!!というものです。その他、矩形波についての質問等も受けつけていますので、必ず返信用の62円切手同封の上、下記の宛先まで送って下さい。

〈宛先〉〒101東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ株式会社「コナミレーベル・インフォメーション」係



ぶっちぎり増刊!!
STREET FIGHTER II
ゲゲッ、これがうわさの
開発者直筆カラーイラスト集
君はどれだけ知っているか.
写真で見せる技のすべて
1コインなんて当然、当然、当然!!
完璧全面大攻略〜コンピューター戦
僕の想い、それは…
ストIIアイランド
必殺!対戦プレイ全奥義
ウマすぎると相手がいなくなる?
開発者書き下ろしポスター、など
この試みはほめられて然るべきだ
全144ページ(カラー80ページ)
この厚さとこの密度はすごい!
定価1000円
こんなにお買い得でいいんだろうか.
絶賛発売中!!
月刊ゲーメスト
ザ・ベストゲーム
史上最強のビデオゲーム本!!
読者が選んだベスト30
SPECIALS
ゲーマー'S ベストギャラリー
ビデオゲームフルリスト
これを買わずにゲームは語れない
ザ・ベスト・ゲーム
THE BEST GAME
絶賛発売中!!
今、日本中のゲームファンの間で話題になっているザ・ベストゲーム——君はもう買ったかな?読者の選んだベスト30、攻略や資料いっぱいの徹底解剖、ビデオゲームフルリストなどカラーページも盛りだくさん。
全240ページ　定価1980円(税込み)

WWF レッスル・フェスト

久々のテクノスジャパンの格闘ゲームがこれだ。ていねいなつくりでおすすめできるぞ。

ゲ編集部プロレスファン代表・やまかわ悠理

ステージ構成

レッスル・フェストは、タッグマッチモード（サタデイ・ナイト・メインイベント）とバトルロイヤルモード（ロイヤル・ランブル）がある。



プレイヤーセレクト。レバーを右へ入れるとさらに選手が現れる。



ホーガンとスローターのタッグなんて現実では絶対ムリ!!



ケージマッチでは、場外乱闘はできない。



チャンピオンのリジョン・オブ・ドゥームのインタビューシーン。



コーナーで待機しているスマッシュにつかまれてボコボコのアースクエイク。

タッグマッチは全10回戦ある。3・8戦目はケージ（金網）マッチ。5戦目は、チャンピオンのリジョン・オブ・ドゥームに挑戦する。第5戦以降はチャンピオンになって防衛戦となる。

バトルロイヤルは、基本的に6人しかいない。しかし、1人脱落していくごとに1人ずつ補充されていく。そして計11人（＋プレイヤー1人）が出てくる。バトルロイヤルでは、相手をリングの下に落とすか、フォールして3カウントをとるか、関節技・しめ技でギブアップをとれば負かすことができる。また、その逆で自分が負けるとゲームオーバーになる。



選手の入場シーン。これはバトルロイヤルのため1人だけ。

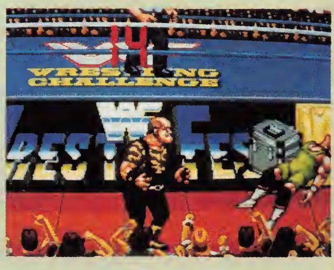


1人がフォールすると次々とフォールしにいける。下の人はヒサン!!

タッグマッチ攻略法!?

前作のスーパースターズでもそうであったが、まともに勝ち進もうとすると、どうしても体力が足りなくなってしまう。

そこで、体力をなるべく減らさないやり方がある。それは、ズバリ場外乱闘だ。場外で20カウントとるとリングアウト勝ちになる。そうすればあまり体力が減らずに勝ち進め、体力が満タンの状態で次の試合へいけるのだ。



ステップ台やカメラバッグが使える。早くリングに戻るのだ。

ただしケージマッチには通用しないので、ここだけはマトモに試合をしなくてはいけない。

また、タッグマッチではコーナーポストに待機していると体力が回復するのだが、体力ゲージが満タンより回復すると「POWER UP」の表示が点滅する。



パワーアップが点滅!!早くタッチするのだ。

この状態のときにタッチすれば、相手に対して技がかかりやすくなるのだ。この手を利用するのも1つの手だ。

得意技で一気にフィニッシュ

敵をボコボコにしてフォールするのはもちろんだが、やはり、選んだレスラーの必殺ホールドを使いたいよね。
そこで、各レスラーの得意技を紹介しよう。

●ハルク・ホーガン…レッグドロップ・オフ・ザ・ロープス（ギロチンドロップ）



ホーガンの必殺技。のど元にグサリ。

●アルティメイト・ウォリアー…ゴリラプレス



リフトアップの状態からたたきつける。

●ジェイク“ザ・スネーク”ロバーツ…DDT



本家本元のDDTだ。

●ビッグ・ボス・マン…ザ・ボスマン・スラム（スクラップ・バスター）



スピーディーに決まるのでかっこいい。

●アースクエイク…アースクエイク・バーティカル・スプラッシュ（ヒップドロップ）



これだけはくらいたくない技。

●ミスター・パーフェクト…ザ・パーフェクト・プレックス（フィッシャーマンズ・スープレックス）



ちょっと変形のスープレックスだ。

●“ザ・ミリオンダラーマン”テッド・デビアス…ザ・ミリオンダラー・ドリーム・スリーパーホールド



100万$の夢を見させるスリーパー。

●サージャント・スローター…ザ・コブラ・クラッチ（こめかみに拳を当ててグリグリする）



いわゆる、通称「梅ぼし」。

●リジョン・オブ・ドゥーム…クロッセズライン・オフ・ザ・ロープ・ターンバックル（1人が相手を持ち上げ、もう1人がトップロープから飛んでラリアート）



プレイヤーはできない。コンピューターのみだ。

本物の選手だ!!

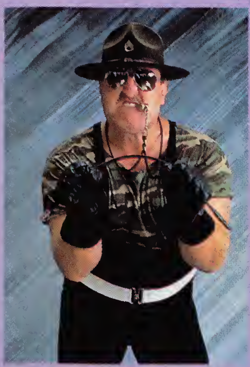
このゲームでは、WWFの選手が実名（芸名!?）で登場するのはご存じの通り。
そこで、選手の写真が手に入ったので、実際のとゲームのキャラクターとを見比べてみては?かなりきれいに描かれているのがわかるぞ。



ジェイクロバーツ。本物のニシキヘビを連れてくるのだ。



テッド・デビアス。ヒールだが、実際のレスリングはうまい。



サージャント・スローター。フセインとお友達!?



ビッグ・ボス・マン。元看守!?



ミスター・パーフェクト。前はカート・ヘニングと名乗っていた。



アースクエイク。元大相撲の琴天太。



ご存じ超人ハルクホーガン。元ラッキーリップス!?



リジョン・オブ・ドゥーム。元ロードウォーリアーズ。

究極講座

WONDER 3 / 3 GAMES IN 1 BOARD

前半48面・後半16面 すべてきわめよう!

ドンプル

©カプコン

2000万への解法

石井ぜんじ

今回は、ついに私のワガママが通ってカラーページです。全国の数少ないドンプルファンのために、がんばって攻略しますのでよろしく！

めざせ2000万！全面タテにそろえてノーミスクリアを目指そう！

★電源パターンについて

電源を入れて1回めは、前半の出る面が決まっています。比較的楽な面が多いので、ハイスコアラーは電源パターンを利用しているようです。

前半の16面をクリアすると100万ボーナス＋残り人数×10万ボーナスが入ります。後半16面はパターンが1面ずつしかありません。

さっそく各面のパターンを紹介していきましょう。

ROUND 6

そろえる位置がポイント。まず近くのハートブロックを左に1つ寄せ、上へとばす。この列にそろえるのだ。

そうしたらそのまま上へ進み、左のハートブロックへと掘り進む。左のハートブロックを右へとばすと、リーチがかかる。（写真②）



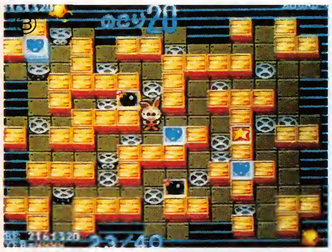


ROUND 8

左の爆弾の1つ左、左から5番目の列にそろえる。

まず真ん中のブロックを左へとばし、右のハートを左にとばすときのジャマなブロックを壊しにいく。

右のハートをとばすために右に進むときに爆弾を使い、右のハートを左にとばしリーチ。



左のハートは下→右ととばし完成だ。（写真④）

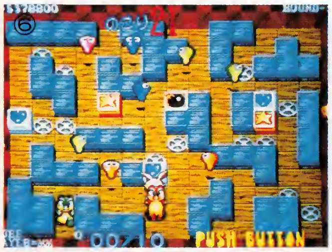


ROUND 11

スタートと同時に下に進み、真下のブロックを上にとばす（これは下のハートのハート止め）。そして、爆弾の下のブロックも上にとばす（これは左のハートのハート止め。写真⑥）。

すかさず下のハートを上に上げ、上に進んで爆弾を使う。





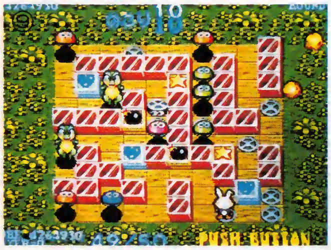
そして爆弾の右のブロックを左にとばし（これは右のブロックのハート止め）右のブロックを左にとばす。これでリーチがかかる。（写真⑦）



ROUND 13

スタートした瞬間にすぐ左のブロックを左にとばし、左の通路をふさぐ。そしてそのまま右に歩き、右のブロックを右へ、下のブロックを上に上げ、囲いが完成。（写真⑨）





その後は、少しずつ領地？を拡大してそろえていく。敵は殺さずに。（写真⑩）



ROUND 14

真ん中のハートを左へ、左のハートを右へ1列ずらしてリーチを写真のようにかける。

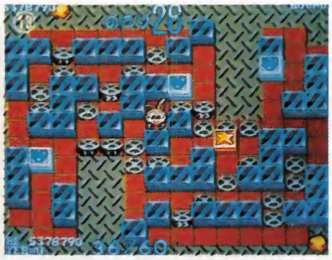
すると、自分は画面の左半分にいるはずだ。そこで、岩の周期を見ながら上の外周を通って右へいく。

そして、右から3列めのブ







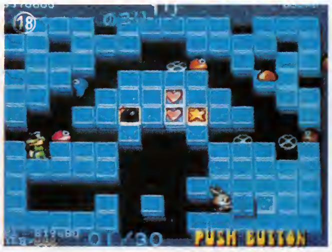


ロックを下にとばすと囲いができる。（写真⑫）あとはそろえるだけ。

ROUND 16

確実な1ミスパターンを紹介しよう。

スタート直後、右のじゃまなブロックを右へとばし、ハートの上へ回りこむ。ハートの左のブロックを下に、ハートブロックも下に押す。（写真⑭）





そうしたら外周をつっきって右のハートを下に降ろし、左へとばす。ここまでできたら死んでもいい。（写真⑮）

その後は、星ブロックへ右にブロックをとばし左のハートをとばしてそろえる。

ROUND 19

典型的な囲い面。急いで右、左とブロックを上に上げ、上の敵が入ってこれなくする。

このとき、下のマンホールがあいていたらすぐ爆弾を下に押して気絶させる。（写真⑰）

そうしたら、1つ孤立しているブロックを下に下げる。すると、左右のハートブロックのハート止めが完了。

あとは急いでそろえるだけ。（写真⑱）





ROUND 20

ブロックをスタートと同時に急いで削り、左のハートを右にとばす。（写真⑳）

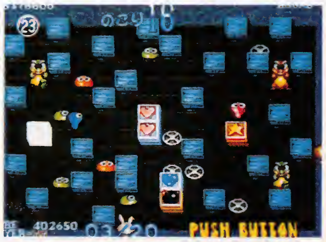
そうしたらEの字を時計回りに上にいき、上のハートを下へ。これでリーチ。下に降りるときに爆弾を2発使ってそろえる。（写真㉑）

ROUND 27

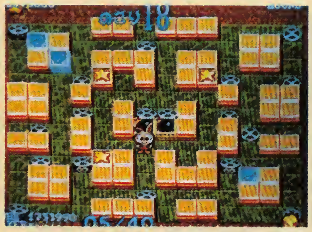
超速攻面。タイミング勝負。まず、右のハートを下へとばす。そして、爆弾のナナメ左下のブロックを左→上と押す。写真はブロックを上に押したところ。

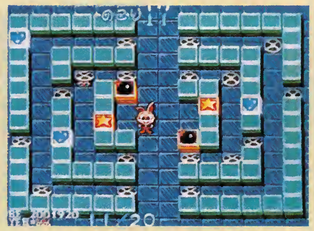


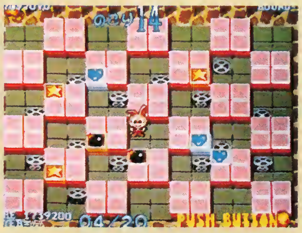
すかさず右に動いて爆弾を使い、ハートを右→上へと動かしそろえる。右下のピンク

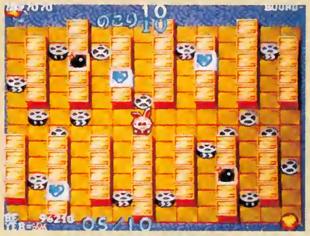


スライムは、とびかかられる寸前に爆弾で気絶させる。


ROUND−21　画面の上3分の1を囲うのがコツ。

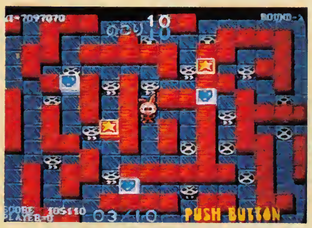

ROUND−18　右のハートの1つ右の列にそろえる。

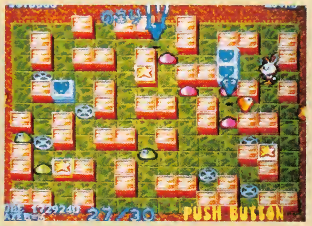

ROUND−17　いろいろなそろえ方がある。


ROUND−24　真ん中のハートの列へ右からそろえる。


ROUND−23　速攻でそろえるが難しい。


ROUND−22　右のハートの列に爆弾使いそろえる。


ROUND−26　中央を囲えばノーミスそろえも可能。


そろえる位置はココ。ここからは気合だ。


ROUND−25　とても難しいが1ミスならそろえられる。

NEO-GEO NEW LINE-UP

こんなに盛り上がっていいのか？

2020年スーパーベースボール

2020 SUPER BASEBALL

TM

グローバルな視野で仕事する男：KAL

みんなスーパーベースボールやってるかな?先月号にはマニュアルまでついて、いやがうえにも盛り上がるハイパーアクション、ダイナミック『2020スーパーベースボール』！

今回は知っているとちょっとおトクな（?）情報を載せちゃうぜっー

じゃ、『S・B・B』（こう呼ぶのがトレンド）いってみようかっ!!

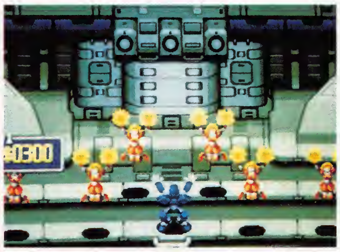
こ〜んなカンジで相手をほんろう

ピッチングなんだけど、レバーを上3方向（真上、右上、左上）に入れてるとフォークまたは遅い球が投げられる。右に入れてるとカーブ(小)、右下だとカーブ(大)。左に入れてるとシュート（大）で左下だとシュート(小)。下に入れてる場合はスピードボールでニュートラルだと変化ナシだ。これさえ知っていれば、君の相手はもうキリキリ舞いさ。

バッティングなんだけど、Aボタンをポンって押して、バットを途中まで振った状態でとめておき、そこからスイングすると(ハーフスイング)バットを振ったことにならないんだ。もちろんボールにあたればちゃんとぶけど、空振りしてもストライクにはなんないっ、てえことさ。普通も、空振りの時はデッドボールにはしてもらえないところが、これだとバットを振ったことになってないからきちんとデッドボールになったりする。この超テクで、どんなピッチャーでも君の前では手足も出ないって！

相手投手が投球アクションに入る前にレバーで塁指定＋Bボタンでリードができるんだけど、実はボタンを押した回数に応じて3段階行うことができる。こりゃーいいこと知っちゃったな、あんた！

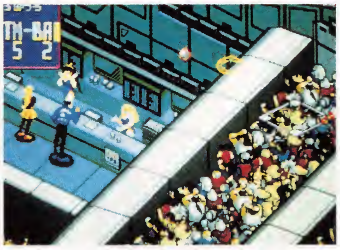
これらのハイテクで対戦チームをぶちのめせば、気分爽快、毎日のストレスもバッチリ解消ってなもんだ、どうだい！



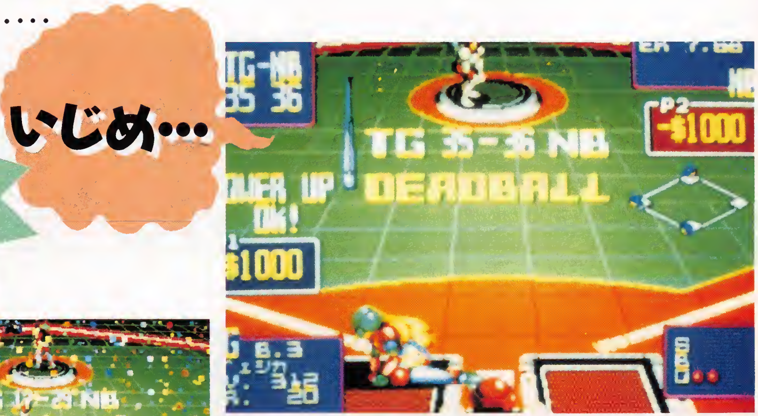
陰の立て役者たち。彼女らの存在は正に花、いやそれ以上だ。



熱き闘い。電流走るピッチャーと火を吹くバッター。



ここはいったい何なのだろう。実に妖しげだが楽しげでもある。









←うだよなぁ。う、今腹減ってるからついつい食い物ネタに…。

今思ったのだが、チョコのののった赤いフランスパンてうまそ←

うーうまそ〜。オレだいふく好物なんだよね。でも値段がなぁ。



4人同時PLAY可能! 近日発売!!
トップドライバーへの挑戦!
THRASH Rally
スラッシュラリー
MACHINE SELECT 4
ACCEL
TIRES
HANDL
つかめ栄光! 駆けろ大地!
本格的ラリーゲーム登場!
大自然を舞台としたコースがキミを誘う!
世界屈指のドライバー達を
ドリフトテクニックで蹴散らせ!
キミは、栄光をつかめるか!?
開発元
ALPHA アルファ電子株式会社
埼玉県上尾市愛宕3-2-15 アルファビル
TEL.048(775)2412(代表) FAX.048(775)2198
「NEO-GEO」ROMカセット
「NEO-GEO」はSNKの登録商標です。
NEO GEO TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

君とふたりでアンデス山脈!

レールチェイス

RAIL CHASE

©セガ

愛らしい筐体（マジカル・ベンチ・シート）で、ちょっとキレたインディ・ジョーンズを演じてみるってのはどうだい!

▼2人でアクション!!

アンデス山脈の奥深く、麻薬組織ハーンが洞窟の中で人々を支配していた。

インカの秘宝「アンクの像」を取り戻し、捕らわれた人々を救出した主人公は、トロッコに乗り込み、敵のアジトから大脱出を開始した。

複雑な分岐あり、急カーブあり、急勾配ありと、高速トロッコが駆け抜けるスリルを2人で同時にプレイしながら体験できるのだ。

▼線路の分岐で展開が変わる

洞窟内の複雑に張り巡らせた線路に、たくさん分岐点が設定されている。

分岐点を通過することで、ゲームシーンが次々と変化していき、プレイヤーに飽きがこないように工夫されている。

▼マジカルベンチシート搭載!

あのトロッコの「ゴトゴト、ガタガタ」という感覚を、2人がいっしょに座ることができるイスが、トロッコの挙動にあわせて、ガタゴト動いて、プレイヤーに臨場感を与える。

こんなことをしてくれるシステムを「マジカルベンチシート」という。

実際乗ってみると、イスだけゴトゴト動くのでちょっと変な気分。

どこまでプレイヤーをその気にさせてくれるか楽しみだ。

▼次々に出現する敵をやっつけろ

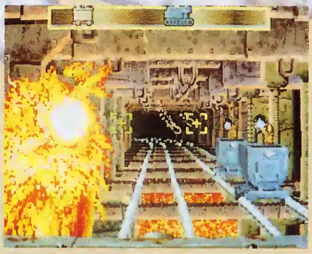
ただトロッコに乗って大脱出をするのではなく、逃さんとする敵たちを、どんどん撃ち倒していく、そう、シューティングゲームなのだ。

映画的な感じで見つつ、自分がそのストーリーの中で主人公として動きまわり、ゲームを展開していく。こりゃあ、たまりませんわ!

（ずるずる）

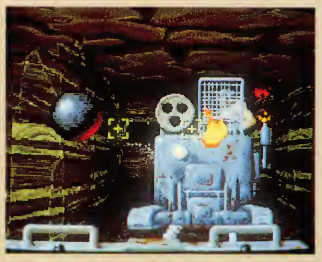


あぶねえー。


アッチッチ。


狙いを定めよう。


何なんだコイツらは。


バクダンだぁー。



NEW GAME CHAMP

▼ニューゲームチャンプ

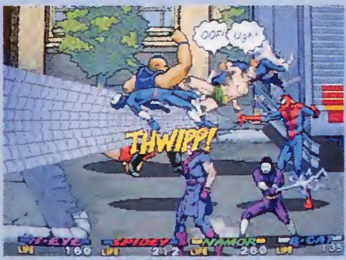
▼
レールチェイス
スパイダーマン
ギャロップ
サンダーブラスター
パワーホイールズ

ねえねえ、今日、ビル登りに行かない？

スパイダーマン

SPIDER-MAN, THE VIDEO GAME

ビルの谷間をアレヨ、アレヨと、スリムボディのイカしたヤツが登っていく。そう、例のクモ男、スパイダーマンだ。何とこのスパイダーマンがシステム32（!!）で横スクロールアクションゲームになってしまったのだ。久しぶりだなあ、クモ野郎！



▼4人の偉大なキャラ

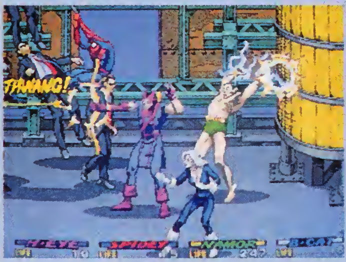
スパイダーマンはコミックでおなじみの4人のキャラから1人を選択する。

Spider-Man…クモの能力を持っている（当然）。WEB（クモの糸）が武器だ。

Sub-Mariner…アトランティス（海中帝国）の主。電撃を放出する。

Black Cat…元盗賊というキャリアをもつ。鉤手つきのロープを操る。

Hawkeye…ずばり、弓矢使い。敵キャラクターも有名なヤツがぞろぞろ出てくるぞ（10人）。

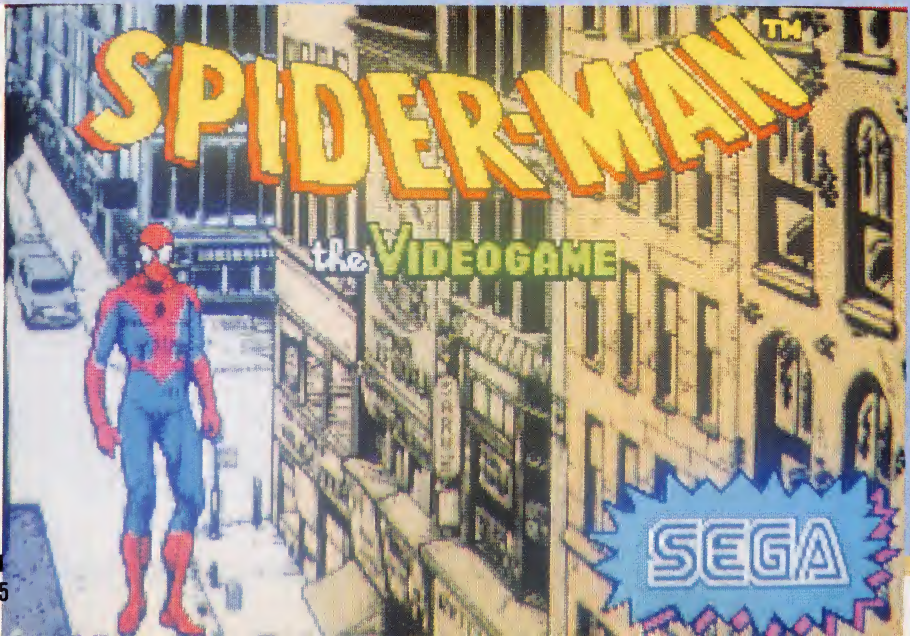




これがワイドモード。



これがビッグモード。



▼意表をつく2つのモード

このゲームを最も特長づけているのがこれだ。全14ステージは、

●BIGモード（大モード）
●WIDEモード（小モード）

に分類される。BIGモードはキャラクターがとても大きく、戦いのロマンを存分に味わえる。WIDEモードはキャラクターがBIGモードの半分になるが、フィールドが圧倒的に広くなり開放感バリバリだ。また、このモードは、ヒーローたちが何と「どんな場所でも登れる」という特長があるのだ。ビルの谷間はもちろん、ヘリコプターの下面にしがみつくのも可能！まあ、キャラクターの大きさから生じる問題は完璧にクリアーしているといえるだろう。

（うまだ）



サンダーブラスター

THUNDER BLASTER

©1991 IREM CORP.

なーるほど、こんな方法もあったか！

いや～アイレムのシューティングってこれだから好きです。ショットとボンバーを工夫するとこうなるとはね！

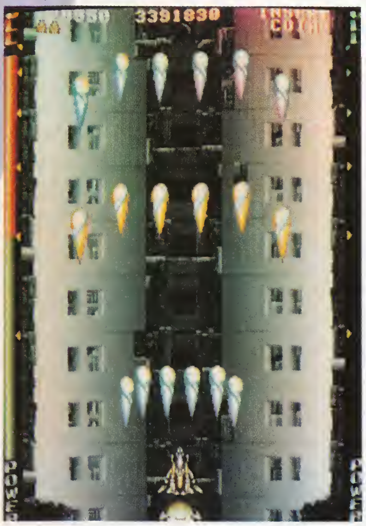
さすがアイレム

久々に感心してしまいました。あとどうすれば面白い自機のタイプがあるかなあと思っていたんだけど、なるほど、サンダーボールを使っている間は撃ち込めないなんてね。

また、連射力でショットが変化するのもいいし、サンダーボールがいつでも使える（無限にある－）というのもね。

すんなり3面までは進めるんだけど（それなりに上手なら）、4面あたりからアイレムらしいというか、熱い攻防が始まる。

クリアするのはつらいぞ！といわせるような攻撃が連続。新たなるぜんじさんへの挑戦かも!!



標準装備のバルカン。

コントロール方法だ！

8方向レバーに、撃てば撃つほどパワーアップするショットボタンに、何度でも使えるサンダーボタン。

ショットは、たたくスピードで6段階にパワーが分かれている。サンダーボールもまた、ショットのパワーゲージがレッドゾーンに入れば使える。

連射が速ければ、すぐにサンダーが使えるということだ。

敵は、画面の上からだけでなく、横から、下からどんどん出てくるので、サンダーを上手に使い道をつくるのも攻略になるだろう。

新しいシステムなのだ

アイレムのシューティングは、必ず新しい試みがあるので好きだ。

このギャロップもそうだ。一番の売りは、スクロールスピードが任意による可変式スクロールシステムとなっているところだ。

ただスピードをコントロールするだけでは、過去にもあるのでなんてことはないのだが、そのステージを早くクリアすることで得点にも結びつくという、稼ぎ重視のシューティングとなっているのだ。

こんなゲームなのだ

前にも書いたが、任意にスピードがコントロールでき、通常ショットのほかに、自動追尾のロックオンレーザーを持っている自機を操る。

ステージは全部で5ステージ。世紀末的な近未来都市の中で戦いが行われる。

ちなみに2周目もあるぞ。

操作系にふれてみると、レバーが1本（8方向）に、バルカンミサイル（通常弾）ボタンに、ロックオンミサイルボタンの2ボタン制。

レバーの左右入れかえにより、スピード（自機に合わせて、スクロールも）をコントロールする。レバー右で加速し、左で減速をする。

自機をコントロールする上で、いいことが1つ。地形にぶつかっても、ユニットがはずれる（通常弾以外の装備）だけで、ミスにならないのだ。

ぶつかっても大丈夫だけど、その分スクロールが止まるので、タイムロスにはなるけどね。マップを覚える必要があるね。

ショット関係では、バルカンとロックオンレーザーが併用して撃てないことを頭に入れておくこと。

バルカンは、前方にしか撃てないが、ロックオンレーザ

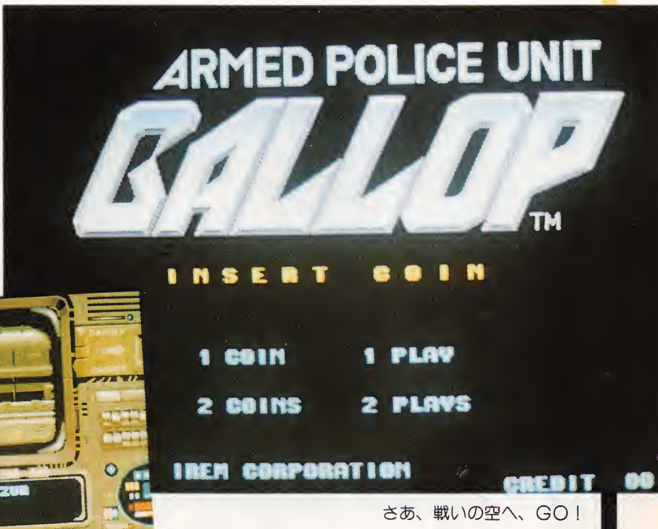
スクロールスピードが任意にコントロールできる!!

ARMED POLICE UNIT GALLOP ギャロップ

©1991 IREM CORP.

アイレムより横スクロールシューティングの登場だ！スクロールをコントロールし、クリアのタイムも得点に大きく響くぞ！



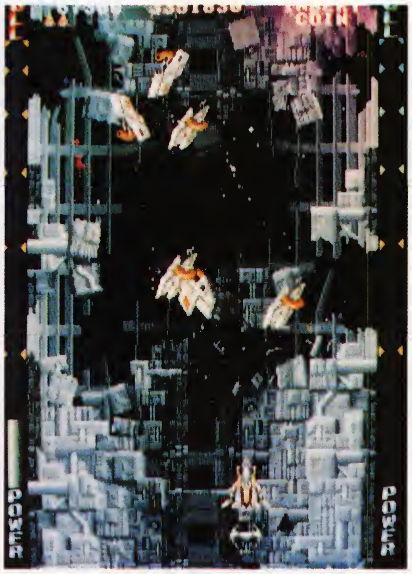


さあ、戦いの空へ、GO！

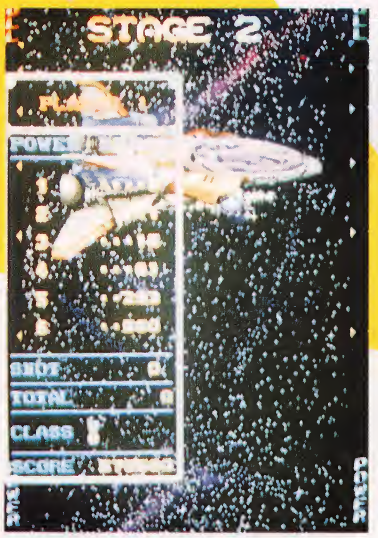
NEW GAME CHAMP


ボス!!でかい。かたい!


小惑星群の中へ飛び込んでいく。速いぞ!

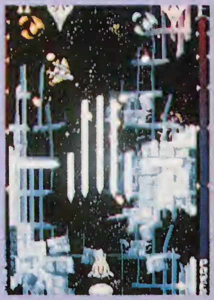


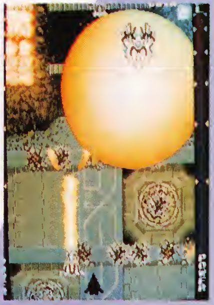
コ、コロニーが壊れていく。

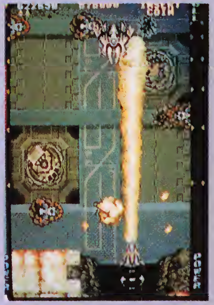


ショットのパワーの段階で壊した数が出る。


ボール。射幅が変えられる。


レーザー。広範囲に撃てる。


これがサンダーボール。


ファイアー。見よ、この火力!

武器を使い分けるのだ

ショットには、4種類の武器がある。各種のカプセルを取ることで換えるのだ。

まず、初期からついている**緑色カプセルのバルカン**。連射力は4つのうちで最高。

青色カプセルのレーザー。広範囲に攻撃できる。

赤色カプセルのファイアー。真正面に向かって炎がのび、最高の威力をもっている。

黄色カプセルのボール。通常、放射状に撃つが、レバーの上下により射幅が変わる。

以上の4種類だが、それぞれ連射を高めることで、パワーアップしていく。

2P同時プレイも可能だということなので、連射の速い人が2人でやると、極悪に強そうで怖い!

プレイをしていて感じたのだが、なんとなくイメージファイトに似てるかなあ、なんて思った。自機も似てるしね。

素質だけでガンガン先へ進める最近のシューティングが多い今日、覚えておかないとどんどん死ぬようなシューティングはとてもいいのでは。

（ずるずる）



で、でかい戦車!

ーは、画面内にいる敵を追尾できる。併用できないというのは、後ろから出現した敵をロックオンレーザーで撃っている間は、前方は、まったく無防備となるということだ。

それにロックオンレーザーは、画面中央下にあるレーザーのエネルギーゲージが残っている間しか撃てないので、効率のいい使い方をしないとエネルギー切れを起こしかねない。敵の出現を把握し、攻略を組み立てなければいけないね。

アイテムだが、バルカンの威力をアップさせるパワーアップアイテムⓅと、レーザーのエネルギーを一定量回復させるレーザーエナジーアイテムⓁの2つ。

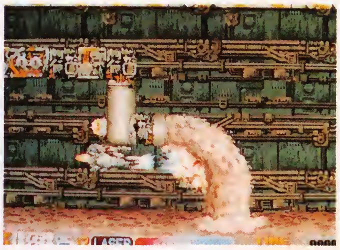
ロックオンレーザーは、撃たなければ、少しずつ回復するが、このレーザーエナジーを取ることで、急激に回復することが可能なのだ。

バルカンのオプション装備として、対空ミサイル（青いⓂ）、ナパーム弾（赤いⓂ）、トーピード（燈色のⓂ）がある。

それぞれ、威力のあるミサイルが出る。威力のある投下型の爆弾が出る。地形に沿って出る地這弾、という特徴をもっているので、そのときどきに合わせて、使い分けるといいだろう。これら3つのⓂがユニットなので、地形にぶつかるとはずれるぞ。

いかがでしょう。ちょっと自機が大きいのでやりにくい点もあるかもしれないが、けっこう爽快ですよこれ。

（ずるずる）



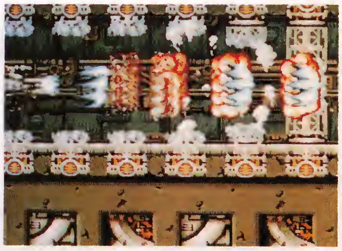
ああーっ!急いで減速せねば!!



STAGE1のボス。アイレムらしいよね。



ロックオンレーザー。後ろにも撃てる!


スガガガーッ!ガンガン撃って道をつくれ!

NEW GAME CHAMP

怪物マシーンに人生をかけろ!

パワーホイールズ

POWER WHEELS™

© TAITO CORP. 1991

FRS−N.O

今ハヤリの通信機能搭載のドライブゲーム。これまでの通信ドライブゲームの常識を打ち破るゲームが登場した。
それがパワーホイールだ!

▼▼彼らが通った後は雑草すら残らない

ゲームの内容は…ライバル車に激突し、蹴ちらし、邪魔して進む、超自分本意猪突猛進レース。そう、人のことなんかどうでもいいのだ。自分の目の前にいる奴を吹き飛ばしながら、コースを3周せよ。

▼▼コースを3周してデモリッション(破壊レース)へGO!

コースには3種類+2。では、コースごとに見ていこう。

○コース№1…初級

クロスカントリーレース。森林地帯や崖カーブなどが障害となるレース。

○コース№2…中級

マッドボック

グランドキャニオンの岩や泥地、竜巻などが障害となるレース。

○コース№3…上級

アイシーロード

アイスバーン地帯で車がすべりやすくなっています。崖カーブが多く、テクニックが必要だ。

そして、この内、一種類を3周すると選べるのが…

○コース№4…破壊レース

このゲームの一番面白いステージ。コース上にあるあらゆる物体を破壊する。その壊した物により、得点が異なり、総得点で勝敗を決する。

▼▼何人たりとも俺の前は走らせねえ!

操作方法は、今までと同じハンドル+ギア(HI、LOW)+アクセル+ブレーキ。
ギアにはニトロスイッチがあり、爆発的なスピードを得ることができる。特殊なことは何もないので、お店で見つけたら、迷わず友だちを引きずりこんでプレイだ!



タイトル画面



コース上の障害物はブチ壊して進め!



…そういうわけだ…。



破壊コース④ナイトスタジアム。



アイシーロード。誤まってコース外障害物に当たらないように!

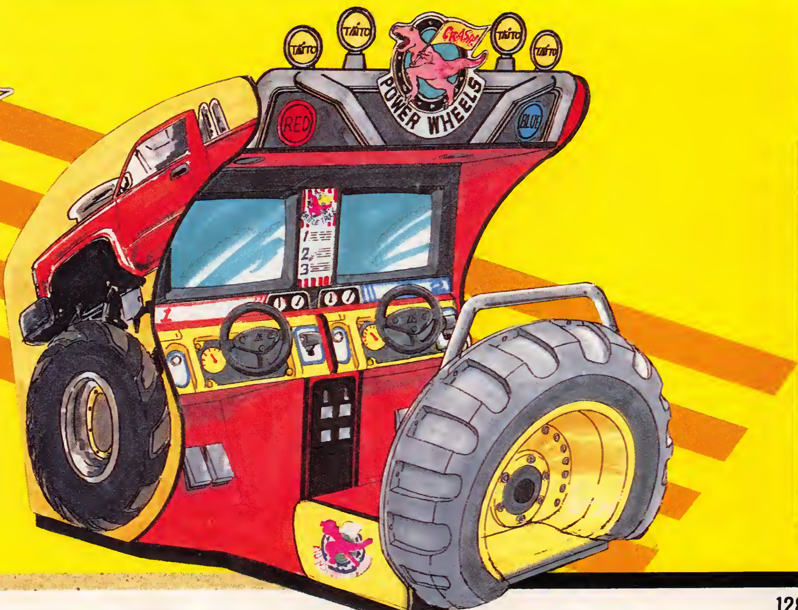


時間内に相手より多くの物を破壊したほうの勝ち。



「勝ち」どうです。この単純明解なデモは。







【絶好聴第2号】

業界騒然麻雀CD初のワンタイトルリリースは本当だった！

㋘屋もえる大炎上!!!

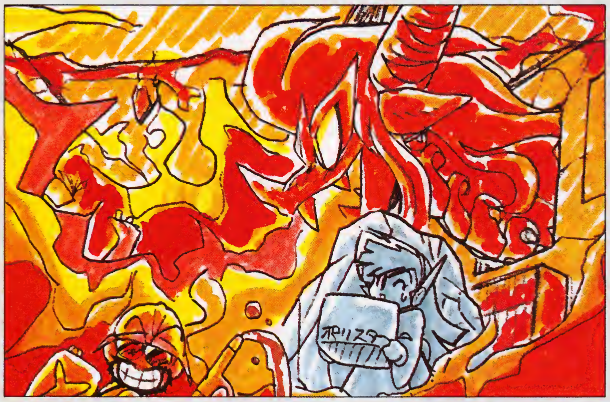
マージャン・クエスト

9月25日早朝事件は起こった。「マージャンクエスト」CDの入荷を待つ㋘屋スタッフの前に突如現われたのは㈱ポリスターの関係者ではなく「マスタードラゴン」（10万22歳）と雪女（本名みぞれ16才）であった。

あっけにとられる㋘屋スタッフの目前にはみるみるうちにドラゴンが放ったファイヤーブレスによる炎が津波の様に押し寄せ、現在販売中の各種ゲーム関連商品は㈱ポリスターの商品を残して跡形も無く消滅してしまった。

徒ならぬ気配を察知した「ジャンマスター竜子」が駆けつけた時にはすでに雪女は自らを蒸気と化しエアコンから逃走していたがドラゴンは窓から首が抜けずにその場で取りおさえられた。

「不労不死」のドラゴンの取り調べは混難を極めるかに思われたが我にかえったドラゴンは素直に事件を全面自供謎の男に「次のゲームで主役にしてやる」という話をもちかけられ今回の犯行に及んだという。



炎に包まれる㋘屋店内

このままでは平常営業が不可能と見られていた㋘屋ではあったが竜子が唱えた「復活の呪文」によって店内はまるでビデオの逆回転を見るがごとく再生し開店前に事無きをえた。愕然とその場に立ちつくす㋘屋スタッフであったが「死んだ人間が何度でもホイホイ生きかえるRPGの世界ではこれくらいの事は朝飯前よ」という竜子の言葉を聞き「ナルホド」と胸をなで降ろしたのであった。



すっかり元に戻った店内



ジャンマスター竜子

謎の男S氏は㈱ポリスターのK氏とも会っていた!?

ところで事件の首謀者と思われる謎の男の正体であるがドラゴンの語る特徴からS氏（仮名）ではないかという見方が強まっているがその足どりは今だつかめてはいない、またS氏が「㈱ポリスターのK氏（仮名）と会っているのを見た」という怪情報も有り、だとすればこれはレコード業界をも巻き込んだ一大スキャンダルにも発展しかねない状況となってきた。



S氏と思われる人物
～地域限定不可能～



事件にかかわっているともウワサされる㈱ポリスターK氏

K氏、S氏との関係を全面否定「私はレコード屋だがそんな話は聴いた事もない！」

前人未到の魔境でもMQCD大反響!!

PSCX-1033 税込定価￥2,400



S氏が忍者の巻き物と称して未開の地を中心に売りさばいていた物を取材班が極秘入手した！

第9回

彩色コンクール

18・19歳受賞者発表

選者　野村流紋



金賞　PN　聖姫君（島根県）

評　何と言っても、ジグソーパズルというアイデアがいい。丁寧な彩色もマル。



銅賞　PN　無離転組（愛媛県）

評　エアブラシとはご苦労様。それだけに頼るのではなく、もう一歩の工夫が欲しいところでした。



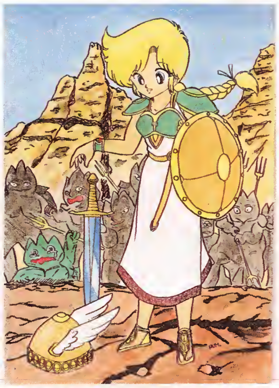
銅賞　松尾康弘君（福岡県）

評　ホノオリアンって何となく好きなんだよね。もうちょっと、のびのび描いてほしかったけど、丁寧な彩色はいい。



銀賞　PN　桜田門君（東京都）

評　ちょっと季節が外れてしまってゴメン。ほかとの違いが選考のポイント。



入選　関根健介君（北海道）

評　冒険のパッケージねただね。後ろのサンドラが悲惨。ギャグに見えないのが怖い。



入選　PN　砂かけフェアリーねーちゃん♡さん（大阪府）

評　「イラスト中に、一体何匹サンドラがいるでしょう」とのことです。



入選　大谷貴之君（東京都）

評　枠外に広がる世界を持った作品が今回は多い。雰囲気を持った背景がいいぞ。

長らくお待たせしました。何とかページを奪ってのコーナー再開です。募集したからには、何があろうと発表するのだ。応援乞う。



入選　原川真樹君（静岡県）

評　アルゴスの背景の感じがよく出てる。目線が微妙に変えてあるのが芸細（げいこま）でいい。



入選　五十嵐尚陽君（北海道）

評　かなり無理やりな気もするが…。木目が感じが出てるから許そう。



入選　名本玲子さん（福岡県）

評　相変わらず髪の毛の彩色に、一番力が入っている。どのくらい時間かけてるのかな。


目にも止まらぬスピードで襲いかかる敵、
そして攻妙なるトラップ!
まさに新感覚"走破シューティング"!!
ARMED POLICE UNIT
GALLOP
TM
ギャロップ
10月7日
発売
©1991 IREM CORP.
AMショー
出展作品
スラッシュ シューター ギャロップ!
敵は地球、未来の人類。
©1991 IREM CORP.
THUNDER
BLASTER
TM
サンダーブラスター
近日
発売
2人同時プレイ、途中参加可能!
使用回数無制限の新型兵器サンダーボールの
パワーと共に虚空の最前線をめざせ!!
Innovations in Recreational Electronic Media 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。
TBSラジオ「東京まねき猫」(関東地区:毎週月〜金曜日10:35より)にてアイレム・アーケードゲームのCM放送中!
irem
IREM CORPORATION
アイレム株式会社
本 社 (〒550)大阪市西区阿波座2-2-18 西本町川渕・住生ビル13F ☎(06)535-1060(代表)
東京販売所 (〒106)東京都港区南麻布3-19-23 オーク南麻布ビル ☎(03)3442-3081(代表)
Nishihommachi-Kawabuchi Sumitomoseimei Bldg., 2-18 Awaza, 2-Chome,Nishi-ku, Osaka 550, JAPAN.
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM



カプコンのゲームをプレーしての感想をハガキに書いて、大阪カプコンへお送り下さい。PGCカードを差し上げます。(住所・氏名・年令・職業・電話番号もお忘れなく)



CPシステム
第16弾
THE KING OF DRAGONS ™
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED
3人同時プレー
行け！幻想世界の冒険者たちよ！
暴竜レッド・ドラゴンを倒し、
ドラゴンの財宝を手に入れろ！
5人の中からプレイヤーを選べ
エルフ
弓の名手
遠くからの攻撃ができる
ウイザード
魔法は近くで
当てる方が強力
ファイター
強じんな体力を持ち、
剣にすぐれている
クレリック
僧侶
守りにすぐれ力が強い
ドワーフ
斧を使う
屈強の戦士
PLAYER SELECT
株式会社カプコン®
本　社／〒540 大阪市中央区大手通り1-4-12（カプコンビル）
東京支店／〒163 東京都新宿区西新宿2-6-1（新宿住友ビル43階）

ゲーメスト
1991 11 November
No.65
平成3年11月1日発行(毎月1回1日発行)
第6巻第11号通巻65号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)9324
定価500円(本体485円)送料65円

